PC PS2 XBOX

Episode VII. storyboard!

Devil May Cry 3

GamePro

TÖBB MINT JÁTÉK

WWW.GAMEPRO.HU

2005/06.

Csak 298 Ft

Nagyok és Okosak!

A játékfejlesztés apostolai a 7 témájában!

PSP...? DS...?
Gizmondo!

Unreal!

A játékvilág jövője itt és most!

Minden az Unreal Championship 2-ről, a motorról és követőiről

Továbbá:

- Cossacks 2
- Area 51
- Boiling Point
- Dynasty Warrior
- God of War
- Spongebob Basketball

9 771786 539008 05006

GameStar AJÁNLÁSÁVAL

www.telefonlogo.hu

VEZETÉKES RENDELÉS SZÁMA:

06-90-515-667

Csak logo,képüzenet és mono csengőhangoknál! Hívd a vezetékes számot, add meg a betűk nélkül 6 számjegyű kódot. Például: 220012, majd pötyögd be a mobilszámot, néhány perc és megérkezik SMS-ben. Mentsd el a telefonodba!

RENDELJ MOST SMS-BEN!

06-90-635-565

Ha választottál, küldd el a kódszámát, például: GS220005. 1-2 percen belül megkapod, majd mentsd le a telefonodba. Ha meglepetésként másnak küldenél valamit akkor a kódszám után egy szóközel elválasztva írd mellé a 06-tal kezdődő telefonszámot is. Például GS220005 06301234567

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANG, MMS, JAVA SMS SZÁM:

06-90-629-100

Az SMS küldés díja 799 Ft+200Ft(ÁFA)/SMS * JAVA díja 2x799Ft+200Ft(áfa)/sms

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK

NOKIA KÉPÜZENETEK

SIEMENS LOGÓK

SIEMENS KÉPÜZENETEK

SZUPER HANG-EFFEKTEK

ÚJ! ÚJ!

MINDEN MP3 LEJÁTSZÁSÁRA ALKALMAS MOBILRA!

RENDELJ SMS-ben: 06-90-629-100

EFFEKT	KÓD	EFFEKT	KÓD	EFFEKT	KÓD
Auto-Motor	GS50008	Trabant	GS50019	Holló	GS50020
Tehén2	GS50009	Gépfegyver	GS50006	Kakas	GS50021
Ló	GS50010	Macska	GS50014	Sakál	GS50016
Orgazmus	GS50000	Baba nevetés	GS50015	Vonat	GS50017
Tehén	GS50001	Fogkefe	GS50002	Öreg telefon	GS50018
Szellentés	GS50011	Ding-Dong	GS50003	Csámcsogás	GS50007
Török	GS50012	Autó	GS50022	Mac Mac	GS50005
Sirály	GS50013	Donald kacsa	GS50004		

MMS-képek az összes arra alkalmas Mobilra!

FONTOS INFÓK!

NOKIA/SAMSUNG LOGÓK csak a megfelelő NOKIA/SAMSUNG telefonokra rendelhetők! • **NOKIA KÉPÜZENETEK** csak a megfelelő NOKIA telefonokra rendelhetők! • **SIEMENSRE LOGÓT ÉS KÉPÜZENETET** csak SMS-ben rendelhetsz a következő típusokra: A50, A55, A60, C45, C55, C60, MT50, M50, M55, MC60, ME45, S45, S55, SL55 telefonokra rendelhetők! **CSENGŐHANGOK** csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, MT50, M50, S55, M55, SL55, TK55, MC60, C60, A60 és az arra alkalmas SAMSUNG S100, S300, V200 készülékekre rendelhetők! • A 06-90-515-667 telefonszám hívásának a díja: 360.- Ft+90Ft(Áfa)/perc + kd. Egy SMS küldése a 06-90-635-565-ös számra: 400-Ft+100Ft(Áfa)/SMS Ügyfélszolgálat: A.H. KFT (06-1) 266-5756

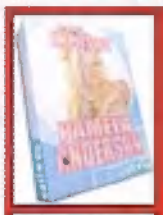
ÍGY RENDELJ!: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/ kép/JAVA játék* kódját 2. csatlakozz rá a megkapott wap linkre, könyvjelzőre v. wap-push üzenetre 3. mentsd le a csengőhangot/képet/JAVA játékot* a telefonodba.

TOP JAVA JÁTÉKOK

Sacred

Sacred megmutat egy titkokkal teli és fantasztikus ősmitológiai világot! Harcok, missziók és történelem! Éld át

GS601075



Pamela Anderson

Pamelát bezárták egy ördögbe, várja a dicsó bajnokát aki kimenti! Bontsd le a falakat és szabadítsd ki őt! Különleges jutalmat kapsz érte tőle!

GS601077

GSCRED, PAMELA ANDERSON:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3650,3660,5100,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7600,7650,8910i,Ngage,Siemens:C65,C66,S55,S56,S57,SL55,SL56,SX1 Motorola:C650,V180,V220,V300,V400,V500,V525,V600, Samsung:E100,E700,Z100,Sharp:GX10,GX10i,GX20,GX22,Sony:P800,P808,P900,T610,T616,T618,T630,Z1010,Z600,

Dangerous Heredity

Aláírtad az örökség átvételét és most egy hihetetlen utazás vár rád! Egy olyan kísérővel akiről nem is álmodtál. Tűzön, vízen és életveszélyen át haladsz!

GS601079

Jordan Uncovered

A gyönyörű angol szépség Katie Jordan egy időközi zónában ragadt és csak te mentheted meg. Számít rád és meg kell tenned mindent hogy kiszabadítsd.

GS601082

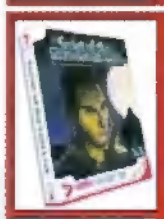
DANGEROUS HEREDITY, JORDAN UNCOVERED:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3660,5100,5140,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7600,7650,8910i,Ngage, Siemens: C65,C66,CX65,M55,M56,M65,MC60,S55,S56,S57,SL55,SL56,Motorola:C370,C450,C550,C650,E380,V180,V220,V300,V400,V500,V525,V600,Samsung:E100,E700,Z100,Sharp:GX10,GX10i,GX20,GX22 Sony E.:P800,P808,P900,T610,T616,T618,T630,Z1010,Z600,Saaem:myV65,Panasonic:X60,

Dragon Dreams

Segíts Floopnak a kicsi sárkánynak hogy megtalálja az ősitett gyémántokat! Gyűjts közben tárgyakat amivel biztositod az útját!

GS601063



Secret Of The Lost Link

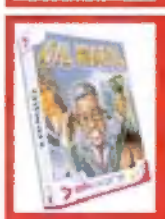
Dr. Davis az antropológia tudósa, kalandos élményeket élhetsz át vele, dél - Amerikába is eljutsz. Keresd vele az evolúció hiányzó lánszemét!

GS601065

Beach Babes Volley ball

Ki nem álmodott még arról hogy gyönyörű tengerparton barnult cicababákkal strandröplabdázzon? A Bikini baba csapatodnak nyernie kell és meglesz a jutalmad

GS601073



OilWars

Legyél te a legrafináltabb olajmágnás ebben a gazdasági stimulációban. Spionok és szabotázs veszélyeztet. Te leszel a fekete arany királya!

GS601068

DRAGON DREAMS, SECRET OF THE LOST LINK:

Nokia:3100,3200,3300,3510i,3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3650,5100,6100,6200, 6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7650,8910i,Ngage,Siemens:C65,C66,Motorola:C370,C450,C550,C650,E380,V300,V400,V500,V600,Samsung:E100,E700, Sharp:GX10,GX10iSony E.:T610,T616,T618,Sagem:MY V65

OIL WARS, BEACH BABES VOLLEYBALL:

Nokia:3100,3200,3300,3510i3520,3530,3560,3586i,3595,3600,3660,3660,5100,6100,6220,6230,6600,6610,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7650,8910i,Ngage,Siemens:C65,C66,M65,Motorola:V300,V400,V500,V525,V600,Samsung:E100,E700,SonyE.:T610,T616,T618,T630,Z1010,Z600,

TOP CSENGŐHANGOK	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	POLIFON KÓDSZÁM
50Cent-Magic Stick	GS230130	GS240130	GS30130
Basement Jaxx: Good Luck	GS230131	GS240131	GS30131
Geri Haliwell: Ride It	GS230136	GS240136	GS30136
Eamon: Fuck It	GS220440	GS221440	GS20041
Depeche Mode: Enjoy the Silence	GS230133	GS240133	GS30133
Natasha Bedingfield: Unwritten	GS230138	GS240138	GS30138
REM: Leaving New York	GS230139	GS240139	GS30139
Shania Twain: Party for two	GS230141	GS240141	GS30141
Global Deejays: The sound of San	GS230147	GS240147	GS30147
Kylie Minogue-I believe InYou	GS230160	GS240160	GS30160
Amor Latino-Remix	GS230152	GS240152	GS30152
Kmaro: Femme like You	GS230148	GS240148	GS30148
Eminem: Like toy soldiers	GS230149	GS240149	GS30149
Scooter: One	GS230150	GS240150	GS30150
GwenStephani: What you waiting	GS230146	GS240146	GS30146
Robbie Williams: Missunderstood	GS230140	GS240140	GS30140
Snoop Dog: Drop it like its hot	GS230142	GS240142	GS30142
C. Aguilera F.Missy Elliot-CarWash	GS230155	GS240155	GS30155
Ice Cube-You Can Do It	GS230156	GS240156	GS30156
Ja Rule R.Kelly Ashanti-Wonderful	GS230159	GS240159	GS30159

HAZAI CSENGŐHANGOK	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	POLIFON KÓDSZÁM
Club54: Kicsi szívem	GS230144	GS240144	GS30144
United: Végső állomás	GS230145	GS240145	GS30145
Crystal: Hajnali fény	GS230106	GS240106	GS30106
Naksi vs Brunner: Szivárvány	GS230112	GS240112	GS30112
Dopeman & Emilio: Nincsen Arra	GS220434	GS221434	GS14257
Nox: Árny és fény	GS230113	GS240113	GS30113
Lajcsi: Kék A Szeme	GS220146	GS221146	GS14244
Irigy Honalijmirigy-Numerakiraly	GS230158	GS240158	GS30158
MesterTamás-Szabadits Fel	GS230161	GS240161	GS30161
Roy és Ádám-Ahogy Érzed	GS230151	GS240151	GS30151
Oláh Ibolya: Nem Kell	GS230116	GS240116	GS30115
Belga: Az a baj	GS230119	GS240119	GS30119
Sugarloaf: Vadvirág	GS230042	GS240042	GS30042
TNT feat Szekeres A: Hid A Folyot	GS220429	GS221429	GS14259
Majka: Tündi Bündi	GS230076	GS240076	GS30076
Majka:Mond Ami Fáj	GS230163	GS240163	GS30163
Dopeman:Az Vagyok	GS230153	GS240153	GS30153
Baby Gaby-Fáj Minden Szó	GS230154	GS240154	GS30154
TNT: Nem találok szavakat	GS230143	GS240143	GS30143
Nox: Ébredj fel	GS230114	GS240114	GS14152
Baby G.&Lala: Darabokra Szakitod	GS220410	GS221410	GS14256
Fresh: Én Is Imádlak	GS220142	GS221142	GS14022
Tankcsapda: Orokke Tart	GS220478	GS221478	GS30045
Gáspár Laci: Hagyd Meg Nekem	GS230040	GS240040	GS30040
Unique: Csillagtenger	GS220135	GS221135	GS12035
DuplaKávé: Aranyeső	GS230072	GS240072	GS30072
Hooligans: Legyen valami	GS230075	GS240075	GS30075
Emilió: Szállj csak szállj	GS230052	GS240052	GS30052

KÜLFÖLDI CSENGŐHANGOK	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	POLIFON KÓDSZÁM
Rammstein: Amerika	GS230117	GS240117	GS30117
Janet Jackson: All Nite	GS230012	GS240012	GS90015
Rocky: Eye Of The Tiger	GS220395	GS221395	GS99996
Danzel: Pump'it Up!	GS230007	GS240007	GS30007
Hoobastank: The Reason	GS220442	GS221442	GS90013
Forrest Gump	GS230110	GS240110	GS30110
The Corrs: Summer Sunshine	GS220479	GS221479	GS30027
Atb: Ecstasy	GS230038	GS240038	GS30038
Kylie Minogue: Chocolate	GS220436	GS221436	GS20021
Jessica Simpson: Take My Breath	GS206176	GS207176	GS20020
Nelly: MyPlace	GS230041	GS240041	GS30041
Beyonce: Dangerously in Love	GS230132	GS240132	GS30132
Greenday: Boulevard of broken	GS230137	GS240137	GS30137
BrianAdams: Open Road	GS230071	GS240071	GS30071
Anastacia: Sick And Tired	GS220483	GS221483	GS30001
Busted: Thunderbirds Are Go	GS230039	GS240039	GS30039
Pink: Trouble	GS220301	GS221301	GS90058
R Kelly: Step In The Name	GS220330	GS221330	GS12029
Nickelback: Someday	GS220335	GS221335	GS12022
Enrique Iglesias: Addicted	GS220349	GS221349	GS12008
Black Eyed Peas: Hey Mama	GS220411	GS221411	GS30004
Avril Lavigne: My Happy Ending	GS220471	GS221471	GS30003
Barthezz: On The Move	GS220073	GS221073	GS14050
Beyonce & JayZ: Crazy In Love	GS220191	GS221191	GS14054
Janet Jackson: All Nite	GS230012	GS240012	GS90015
Kelis: Milkshake	GS220354	GS221354	GS90014
Junior Jack: Da Hype	GS220343	GS221343	GS14104
Jamelia: Superstar	GS230047	GS240047	GS14103

GamePro tartalom

Címlapsztori

Ki gondolta volna?!

Amikor Sanyit útnak eresztettük pár hete, hogy elrepüljön a Dagobah bolygóra rendezni a Yodával kipattant nézeteltérését, ott motoszkált a kisagyunkban a kényelmetlen sejtés, hogy nem jó ötlet. Amit ugyanis ezért a két hetes távollétért mi kaptunk Tőletek, azt nem tesszük zsebre. Nem, nem baj, nem azért, bírjuk mi az építő kritikát, anyuékrak majd legfeljebb nem mutatjuk meg a hogylétüket firtató leveleket... No meg aztán hozadéka is volt ugye az útnak: Sanyi megtanulta használni az ERŐT! A dagobah-i kalandokat elbeszélő fotórománt néhány oldallal hátrébb találjátok.
Csak az a rész hiányzik belőle, amikor Sanyi visszatérvén a szerkibe meglátta két új kollegánkat, Lego Lusht és Top Gányt, és hátizsákját a sarokba lendítvén ugyanazzal a svunggal nyakon is ragadta őket, hogy elinduljon velük az ajtó felé. Úgy kellett rászólni (persze csak finoman), hogy ők mostantól barátok, kollegák, és rájuk is vigyázni kell, nem pedig pusztakezes azték emberáldozatot bemutatni rajtuk, ami Sanyi szerint már egyébként is rég a múlté, mert tudniillik ő már tudja kontrollálni az ERŐT. Így maradt hát életben Lego Lush és Top Gány, akik mostantól boldogan élnek a GamePro csapatát erősítve, legalábbis amíg meg nem halnak. Fogadjátok őket a bennünket övezőhöz hasonló szeretettel vegyes tisztelettel, mert jó arcok ők (másülönben nem lennének itt). A „Csapat" oldalon röviden be is mutatjuk őket. A többi oldalon pedig más érdekességekről olvashattok!
Kellemes időtöltést kívánva,
Dr. Proton

A 7 témája

Ez + Az

8 Levrov
15 Boiling Point
16 Dynasty Warriors 4&5

Játéktesztek

28 Area 51
30 Devil May Cry 3
31 The Bard's Tale
32 Spellforce: Shadow of the Phoenix
32 Silent Hunter 3
33 Cossacks II
34 MX Vs ATV Unleashed
36 Sabotain
36 NARC
37 God of War
38 Sponge Bob Basketball
39 Driv3r
40 Cheat

Élet/Stílus

42 Hi-tech rovat
46 Mobil rovat
47 Micsoda világ!
48 Musiq-filmz

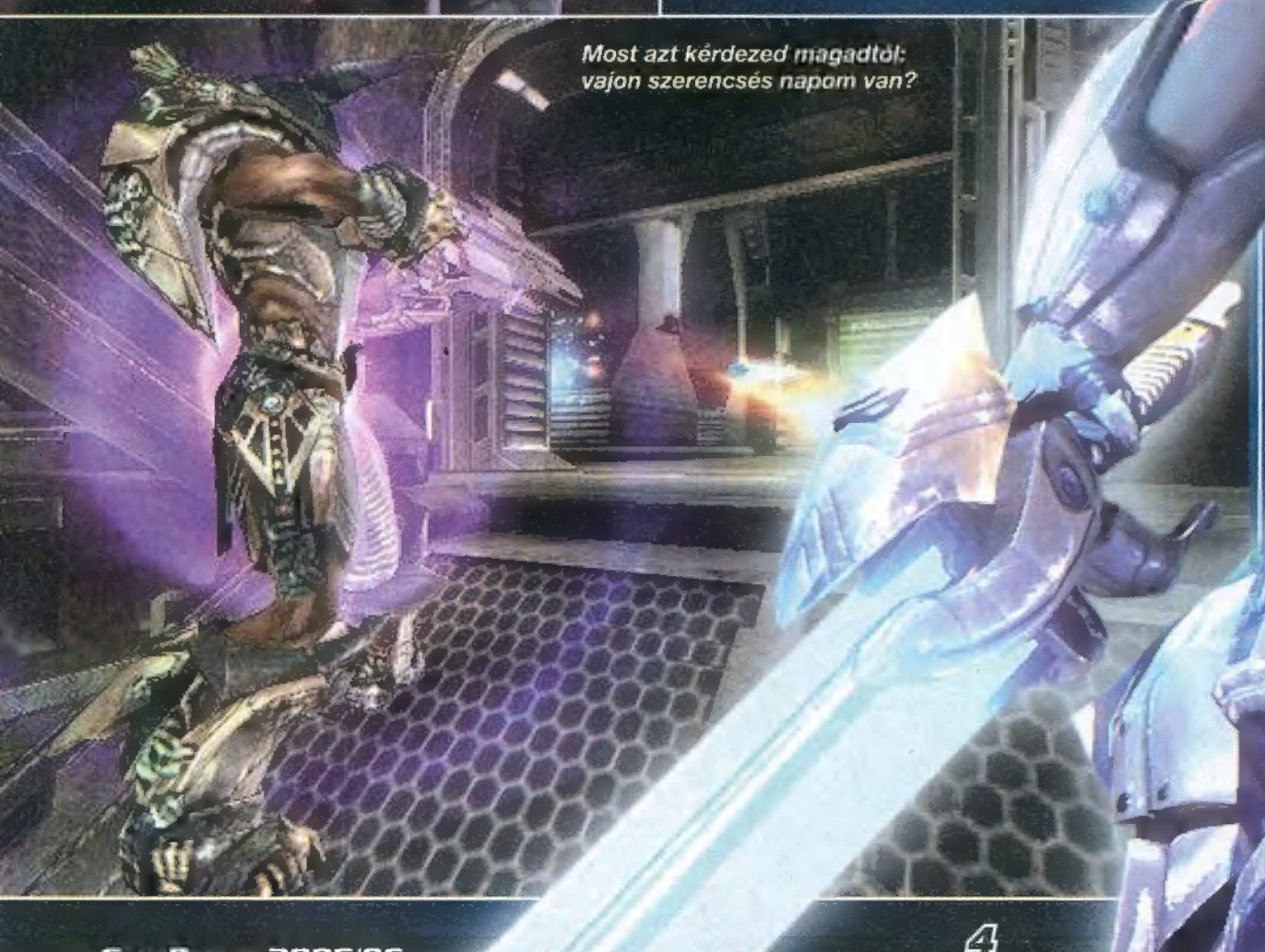
Unreal Cha
The Liandri Conflict

Röviden ■ egymást kinyírós ■ arénás ■ közelharcos

Nem is olyan régen a semmiből érkezett az Unreal, hogy letaszítsa a Quake sorozatot a trónról. Ezek után jöttek a Tournament részek, majd egy halványabb folytatás, és most mindenkit félrelökve bezúzta az ajtót az Unreal Championship 2, mi pedig szépen csendben térdre ereszkedtünk.

Morcos csávó plazmavetővel. Nem túl jó párosítás...

Nem csoda, hogy a kiadók egymást taposva küzdenek az Epic által megálmodott játék jogaiért, elvégre egy igazi sikersorozatról beszélünk, amely újra és újra friss vért pumpál a multiplayer alapú FPS-ek vérkeringésébe. Az Unreal Championship 2 érdekessége, hogy kifejezetten Xboxra készült (az első biztos jele annak, hogy Microsoft smúzol az Epic-kel) de az sem rossz előjel, hogy a Midway is beszállt a buliba. És hogy mitől is korszakalkotó az új epizód? Először is alapjaiban rengeti meg az eddig megszokott játékmenetet, ugyanis bármikor váltogathatjuk az FPS és TPS nézetet, ráadásul mindkettő fontos jelentőséggel bír a játékmenetben. A megszokott arénás gyilkolászás mellett a közelharc is fontos szerepet kap, néhol olyan érzésünk támadt, mintha egy verekedős játékot adtak volna a kezünkbe. A Single Player mód is erős, de ha valaki Xbox Live!-on akarja aratni a babérokat, hát ő sem fog csalódni, az egészen biztos. De vegyünk csak szépen mindent sorjában! Azok, akik nem rendelkeznek netkapcsolattal, semmiről sem maradnak le, a készítők elég



Most azt kérdezed magadtól: vajon szerencsés napom van?

mpionship 2

frappáns egyjátékos módot

tákoltak össze, amely az Ascension Rites címet viseli. Ebben az egyik „főszereplő" az Anubis névre hallgató egyiptomi harcos szerepel. A történet szerint a császár betegeskedik, s egy afféle lovagi tornán szeretné kiválasztani utódját. Anubis benevez a tornára, hogy megakadályozza az érzékien nőies, ám gonosz Selket hatalmi törekvéseit. A történet homályosan utal rá, hogy Anubisnak és Selketnek valami közös van a múltjában, de ez a torna szempontjából másodlagos kérdés. Természetesen a nagy bajkeverő Liandri Corp. is érdekelve van, s ez csak tovább bonyolítja a dolgokat. Így hát nekünk kell végigvezetnünk Anubist a küzdelmek során, s gondoskodni róla, hogy sem Selket, sem a Liandri ne férkőzhessen a hatalom közelébe. Miután végeztünk Anubis kalandjaival, tovább lehet haladni egyedi mérkőzések egész során, ahol már a többi karakter is játszhatóvá válik, s minél eredményesebben lövöldözünk, annál több új pályát, karaktert (összesen 14 van, ebből csak hetet választhatunk az elején) és opciót varázsolhatunk elő. Ezen mérkőzések során különleges beállítások vannak érvényben, amelyek illeszkednek az általunk választott karakterhez. Végül, amikor elérhetővé válik a Challenge Mode, be kell bizonyítanunk, hogy tényleg mi vagyunk a falu virtuális bikái, ugyanis 15 meccset kell megnyernünk a legnehezebb fokozaton. Ha ezt is sikerrel vesszük (nem lesz könnyű), akkor valami olyan történik, ami kétségtelenül az Unreal Championship 2 egyik legnagyobb húzása. Mivel a Midway is ott lapul az érdekeltek között, a végső megnyitható karakter nem más, mint

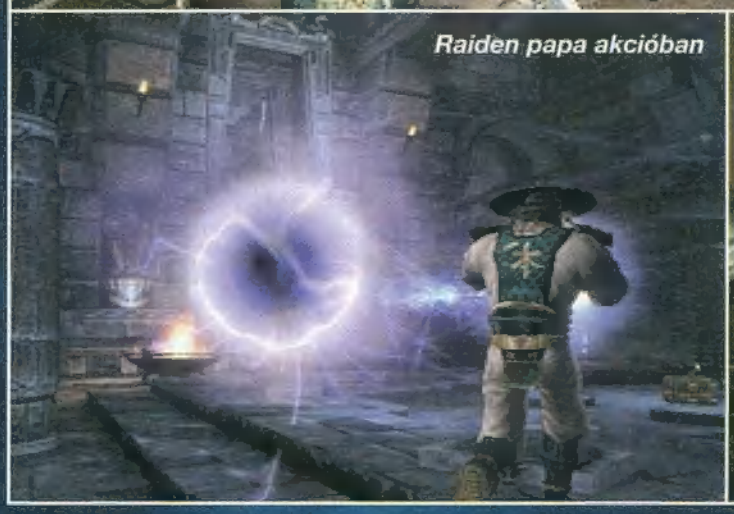
Raiden nagyúr a Mortal Kombat-ból

aki borzasztóan kemény karakterként üzemelhet irányításunk alatt a továbbiakban. Természetesen ezek után mindenképpen érdemes multiplayerben nyomulni, ahol a szokványos módok mellett (Deathmatch, Capture the Flag és ezek variációi) két új opció is vár ránk, ezek az Overdose and Nali Slaughter névre hallgatnak, nekem személy szerint nem jöttek be igazán, de mindenképpen bővítik a kínálatot, és ez jó. Ami viszont igazán naggyá teszi ezt a játékot, az a közelharcok és kézifegyverek megjelenése a csatákban. Az UC2 új „melee" módjával (szúró és vágó fegyverek) többet is tehetünk, mint szimplán kiéljük a felhalmozódott agresszivitásunkat. Ebben a módban ugyanis lehetőségünk van felvonni egy elülső energiapajzsot, amely rövid ideig előttünk vibrál, s elnyel minden féle sebzést (persze korlátozottan). Emellett a kiválasztott fegyverünk és a megfelelő időzítés segítségével akár el is térítheti a nekünk szánt lövedékeket. Ha nem jól időzítünk, akkor a beérkező lövedék csupán lepattan rólunk valamelyik irányba. Azonban ha a megfelelő időben nyomjuk le a megfelelő gombot, a lövedék nyilegyenesen a „feladóhoz" pattan vissza, s egy kicsivel többet is sebez, mint egyébként. Ez a módszer működik az összes fegyverrel, s akár

egyfajta orosz rulettet

is játszhatunk a barátainkkal, amelynek lényege, hogy két játékos egymás között pattogtat egy kisebb sebzésű lövedéket, míg annak energiája akkorára nem duzzad, hogy felkeni a falra azt a szerencsétlent, aki egy töredékmásodperccel később nyomja meg a gombot. Mindemellett jelentős újítás, hogy a Mortal Kombat névjegyével ellátott „Fatality" kivégzés is megjelenik a csatában, ha kitanuljuk a gombkombinációt, a kézifegyverekkel gerinctépkedős, gyors likvidálást vihetünk véghez – ez nagyon-nagyon durva lesz! A külső nézettől a megszokott Unreal játékélmény is sokkal akrobatikusabbnak tűnik. Az elhajlás és a falon ugrálás már nem új, de az UC2 egy fokkal feljebb rakja a lécet. Egy kis gyakorlással lehetséges dupla ugrásokat végrehajtani, illetve a falakról nagyobbakat dobbantani, és a megfelelő kombók használatával még tovább maradni a levegőben, kijátszva így az ellenfeleket. A fejlesztők több függőleges pályát is csináltak, hogy jobban ki lehessen használni ezeket a képességeket, sőt, egyes szinteken vannak olyan titkos helyek is, amelyeket csak a megfelelő ugráskombinációval lehet elérni. A harcok tehát gyorsak, kemények és nehezek, de az élmény, a látvány (a grafika egész egyszerűen mindent büntet Xboxon) és a hangulat az egekbe repíti a játékost. Most aztán el lehet merengeni egy Xbox beszerzésén mindenkinek! Komolyan!

Ebbe a harcba inkább nem szólok bele



Raiden papa akcióban

Páncélos gyerekek potyognak az égből

KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Minden eddigi Unreal játéknál nagyobbat karmol ez a rész! Félelmetes!

- **Belerázódás** Sok az új tanulnivaló
- **Nehézség** Ez már nem csak egy szokványos FPS
- **Újrajátszás?** Abba sem lehetne hagyni

9.5

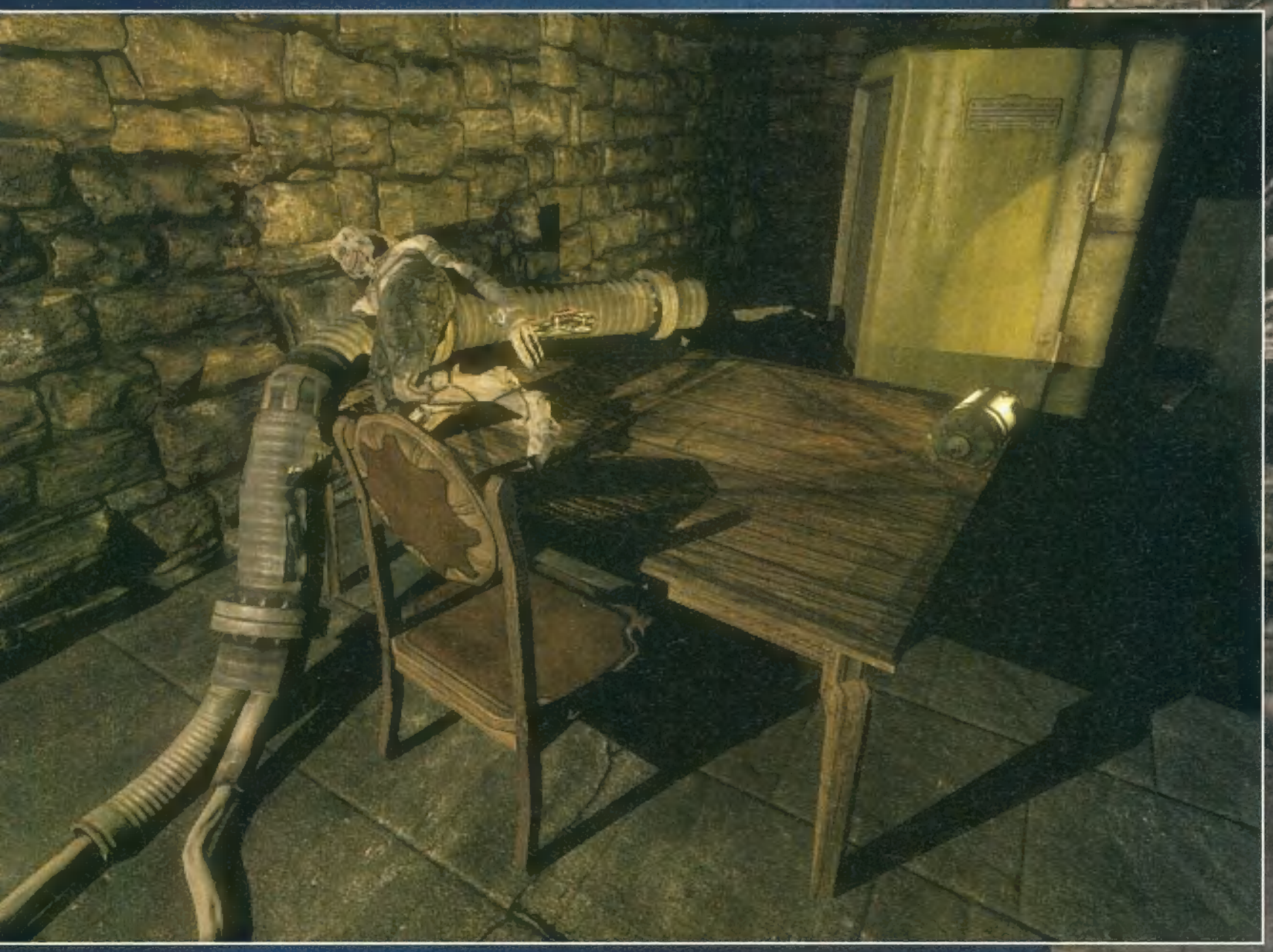
MEGJELENÉS **Xbox** április 18.

Unreal Engine 3

A Game Developers Conference meghatározóbb eseménye idén is az Unreal 3 motor bemutatója volt. Az újgenerációs fejlesztőkörnyezet legfrissebb erődemonstrációja szemernyi kétséget sem hagy, hogy a Jövő: Pulzál.

Az Epic március első felében hivatalosan is bejelentette, hogy a Microsofttal kötött szerződésnek megfelelően, az UE3 technológia a következő generációs Xbox vezérplatformja lesz. Alig száradt meg a ténta az egyezségen, az Epic máris számot adhatott a tavaly óta eszközölt fejlesztésekről, így az idei GDC-n már üzemkész játékminták éles demonstrálásával sokkolt a vállalat.

Az elsődleges, kizárólagos hozzáférhetőség komoly adu lenne az új Xbox kezében, ám nem titok, hogy más cégek is licencelték már a technológiát – lásd boxunkat – így kérdéses, hogy a szoftveróriás elszánja-e magát a kizárólagosság kicsengetésére. Az Epic mindenesetre elképzelhetőnek tartja, hogy már a jövő évben megjelenhet az UE3 motorral duruzsoló, első „lágytestecske". Hogy ki, mit, és milyen ütemben csinál a lényegében tökéletesen üzemkész fejlesztőkörnyezettel, abba az Epic nem szól bele. Ehelyett ők is készítik saját játékukat, melynek megjelenését szintén 2006-ra ütemezik. A kötelező titoktartás azonban még teljes, ez idő szerint a cég még a legutóbbi bemutatóról készített videoanyagok közlését sem tervezi. Persze Sanyi beszámolójának hála – aki volt olyan jó, és Dagobahról visszafelé a GDC-re



is beugrott – összegezni fogjuk a látottakat, annál is inkább, mivel a játékminták elsődleges célja a meröben új technológia főbb jellemzőinek hangsúlyozása volt.
Az első demót rövid videó nyitja. Futurisztikus tengerészgyalogosok róják egy hajdanán neogótikus romváros kifüstölt tereit. A parancsnok „megállj!"-t vezényel. A Szakasz egy emberként dermed mögötte sóbálvánnyá. A következő pillanatban idegen létformák rontanak az alakulatra, a vad tüzelésbe kezdő tengerészgyalogosok döbbenetéhez azonban nem fogható a hallgatóság megrökönyödése, hiszen a renderelt mozi benyomását keltő jelenet egyik szereplője az Epic munkatárs instrukcióinak megfelelően cselekszik. A kivetítőn valós időben számolt esemény zajlik!
Kétségtelen, hogy egy új technológiával szemben támasztható legalapvetőbb ismérv a grafika, hiszen

így válik érzékelhetővé a: Szint

Az UE3 e szempontból verhetetlennek, sőt tényleges irányadónak tűnik. Ennek legfőbb oka, hogy a motor teljes egészében a DirectX 9 programstruktúrára épül. Napjaink grafikus motorjai jórészt évekkel ezelőtt révbe ért technológiák holtpontig (és azon is túl) tuningolt variánsai (riszpekt a maroknyi kivételnek) az UE3 esetében azonban egy tökéletesen új fejlesztőkörnyezetről beszélhetünk, melynek nem kell számolnia a lefelé való kompatibilitás folytonos nyűgjével.
Ami a karaktermodelleket illeti, ilyen szinvonalú megjelenithetőségük az úgynevezett „normal mapping" eljárással lehetséges. Ennek során a roppant részletes, gyakorlatilag virtuális szobrokhoz hasonló modelleket készitenek a fejlesztők, ám magában a játékban a motor természetesen nem a retteneteses „erőforrásigényes" referenciamodellekkel dolgozik, hanem azok egyszerüsitett változataival. Az ügyes trükk annyi csupán, hogy a középsúlyú, lebutított modellekre a virtuális szobrokra szabott, eredeti textúrák kerülnek fel.
Gyakorlatilag lehetetlenség rájönni, hogy át vagyunk verve, pedig: de. Ami az UE3-at illeti, a grafikus megjelenitést illető adui között ez csak a legalapvetőbb. Bár, fontos tudni, hogy ettől még önmagában elég lehet pl. a Doom3 karaktereinek

okító elfenekelésére

jóllehet az id Software számunkra most is kedves üdvöskéje úttörőnek számitott a naprakész grafika terén.
A fejlesztett dinamikus fények, az árnyékhatások olyan hatékony együttműködésre képesek, mely ténylegesen példa nélküli látványélményt ígér. Egy ügyes húzással például gyakorlatilag a modellek geometriáját (!) deformálhatják a fejlesztők, túllépve a pusztán 2D-s illúzió-kitüremkedések megjelenitésére alkalmas, napról-napra elavultabbnak mondható, jól megszokott bump mapping eljáráson. Mindez nem pusztán cinematikus részletességet jelent a modellek kapcsán, de a bemélyedések, kitüremkedések mit-van-mit-tenni alapon készek levetiteni saját árnyékukat (!) az őket övező felületre is. Igy az a sajátos helyzet áll elő, hogy a bibircsókok/dagadó erek sohasem voltak még olyan gyönyörüségesen (?) élethüek, mint e lények testén. Az Epic előrejelzései szerint, a motor 15-20 ilyen karaktermodell egyidejü kezelésére lesz képes a 2006-os PC-ken, mig ez a szám újgenerációs konzolokon 8-10 körül mozog majd.
A rendszerkövetelmény kérdése kapcsán persze alap lehet a riadt szemdüllesztés, ezért nem is kerülgetjük tovább azt, amit úgyis hiába. Örömmel mondhatjuk viszont, hogy az Epic szerint egy NVIDIA GT6600 is – mely kártya ma már épphogy csak kacsintgat a felső kategória felé – elegendő lesz a motor zökkenőmentes éltetéséhez.
Maga a játékvilág – értjük itt az épületeket és egyéb környezeti elemeket – a karaktermodellek felépitéséhez hasonlóan szerveződik, azaz a motor „statikus" struktúráira – mert jó részük lerombolható – is alkalmazhatóak az új technológiák megoldásai. Már az UE3 tavalyi változata is lélegzetelállitó környezeti részletességet hozott, hiszen az eljárás már akkor müködőképes volt. Hab a tortán, hogy ez az aprólékosság teljesen folytonos játékélmény mellett is életképes lesz. Ebben a „Seamless World" nevü szubrutin a ludas, mely dinamikusan figyeli, hogy

LICENCEK

BioWare

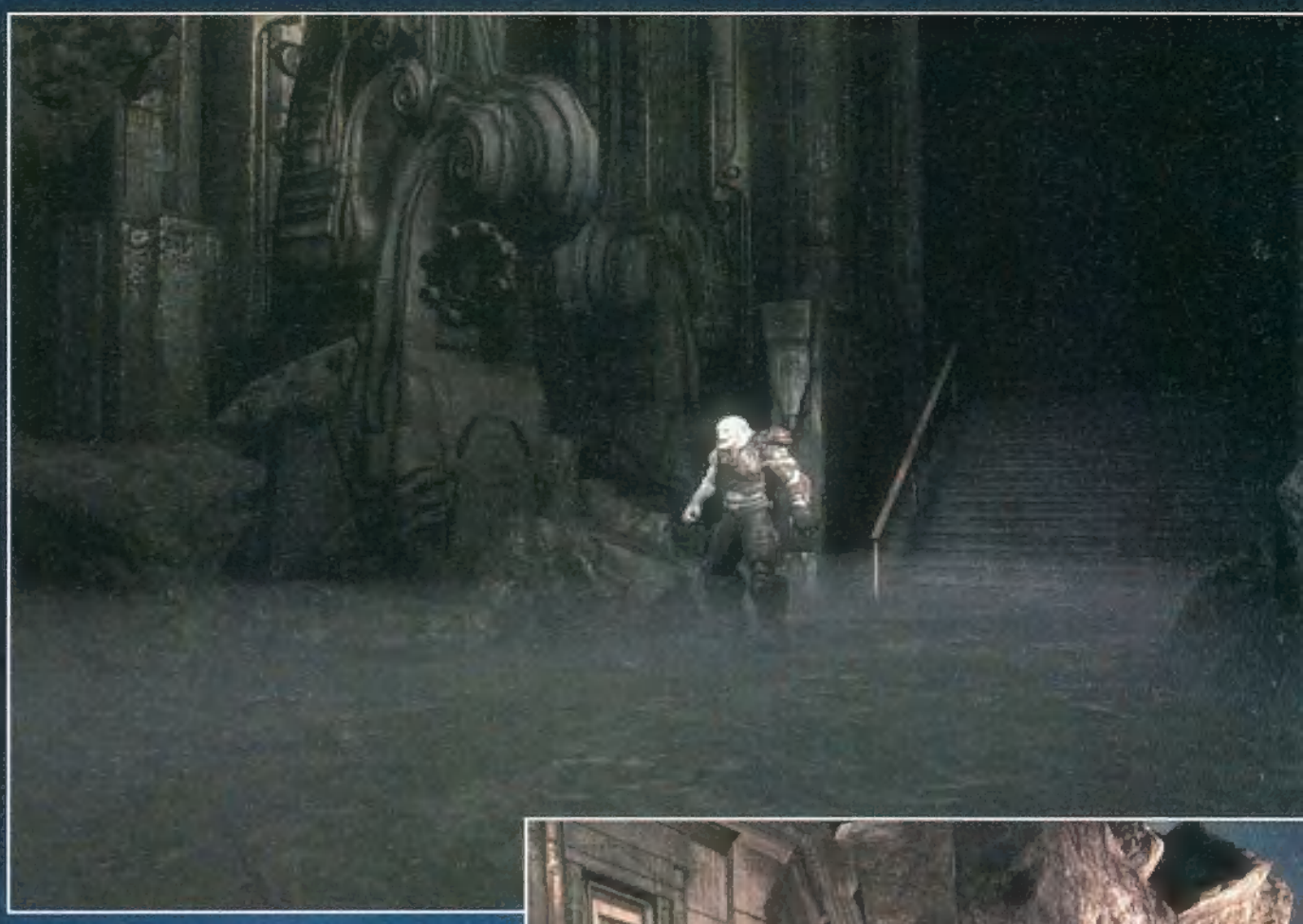
Az RPG mesterei tavaly ősszel időlegesen elkötelezték magukat az újgenerációs konzolplatformok mellett, bár Ray Muzyka CEO szerint a munka több szálon is folyik a patinás szerepjáték műhelyekben. Az UE3 hasznosításával párhuzamosan saját motorjukon is dolgoznak, de a készülő projektről még semmit sem árulnak el, még az is kérdéses, milyen platformon folynak a munkálatok. Akárhogy is, a BioWare által fémjelzett, kompromisszumokat nem ismerő minőség, és az Epic technológiájának párosítása olyan RPG élményanyagot ígér, amibe bele sem merünk gondolni. Na jó, mégis. Na jó, mégsem. Na jó mé....

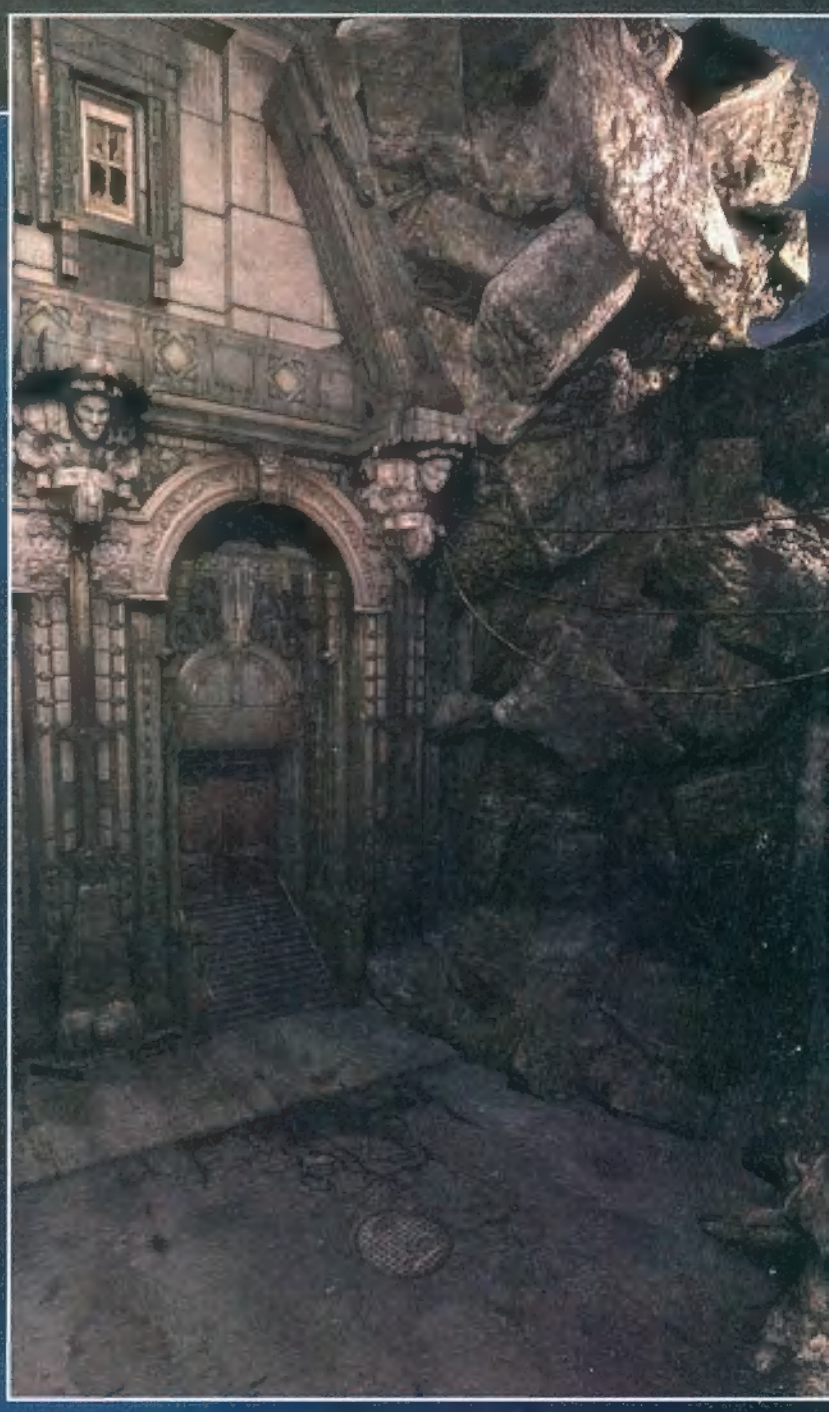
Microsoft

A Microsoft már tavaly leszerződött az Epic-kel, de akkor még csak különféle kiegészítő segédprogramok – middleware-ek – használatáról szólt a megállapodás. A Microsoft Games Studios idén már a teljes technológiát licenszelte. Élünk a gyanúperrel, hogy csak és kizárólag az új Xbox-on lesz alkalmunk megtekinteni, hogyan hasznosították a friss technológiát. Ja, persze, előbb még a konzol nevét kell kitalálniuk. Instant GamePro Brainstorming: X-treme Box. (360).

Midway

A Mortal Kombat sorozatot, és az Isteni War Gods-ot jegyző Midway viszonylag ritkán üt, de akkor nagyot. A tavalyi GDC-t követően megkötteted a Midway-Epic egyezség. A patinás kiadó három, az Unreal mondakör univerzumában játszódó program elkészítésére szerződtette a fejlesztőt. A megállapodások jelenleg kizárólag újgenerációs konzol verziókról szólnak, talán később reménykedhetünk a PC változatban is. Unreális, hogy ne legyen több Unreal. Is.





a játékvilág mely pontja felé haladunk. A környező pályarészek betöltődése átcsatangolásaink közben történik meg, így garantálva az élmény folytonosságát. Mindez annyit jelent, hogy a motor egyszeri felállítása után

szó nincs játék közbeni töltésről

A Seamless World-höz hasonló megoldást a World of Warcraft is tud, így már komoly esély van rá, hogy a rutin standard követelménnyé nője ki magát.

A GDC-n látható, második demó szintén a pályarészek zavartalan átjárhatóságát, egyúttal a motor „emlékezetét" példázta, mégpedig egy szürreális, városon átszáguldozós buggy autóverseny keretében. Ha valamihez, úgy a Half-Life 2 City 17-jéhez lehetne hasonlítani a város látványát, ám valami olyan elképesztően részletes kidolgozottsággal, hogy: még. Mint kiderült, a móka ráadásul nem is a városon történő átszáguldásban hágott tetőfokára. Az Epic munkatárs ugyanis egy emelkedőre érve nyomott egy rendőrkanyart és a kis buggy mögött hagyott utcák, terek, sikátorok hosszas sorát, azaz az egész város látképét megjelenítette a motor, mindezt tökéletesen zökkenőmentesen. Beépített fizikai motor gyanánt a svájci érdekeltségű Ageia NovodeX nevű megoldására esett az Epic választása. Az Ageia termékei valós, szélsőséges körülmények között végzett kísérletek nyomán viselkednek – értsük ezt úgy, hogy a cég lelkes dolgozói reggeltől-estig autókat törnek porrá, majd nyugalmasan regisztrálják az eredményeket szimulációikban – így az Ageia svájci óramű pontosságú motorja mindent büntetni fog, erre az egyre már most mérget merünk venni. Már a NovodeX puszta érzékenysége a profi 3D alkalmazások megoldásaival vetekszik, a HL2 fizikája felett bizony-bizony gyülekeznek a baljós árnyak. Az UE3 persze habzsolja az integrált fizikai motor utasításait, ahogy a NovodeX is ezt teszi a szülő-motor instrukcióival. Az Unreal Tournament 2003 összesen tíz, dombról leguruló szikla „saját jogú" fizikai viselkedését tudta kiszámolni és valós időben megjeleníteni. Ez a szám a 2004-es verzióban duplájára nőtt. A NovodeX ugyanezen sziklákból pikk-pakk alapon 600-at (!) képes leguritani. Az összedolgozás lehetőségei persze nem merülnek ki a statikus merevtestek kölcsönhatásainkat fizikai szimulációiban, hiszen a karakterek belső váza is átlag 150-200 ízületből épül fel, melyeket szintén a NovodeX vezérel. Sőt, ehhez jön még a tehetetlenség alkalmával – robbanás, halál, elfogy a kóla – életbe lépő rongybabamodul finomhangolt változata. Minden kapcsolatban áll mindennel. A Hangok is megmondták.

A show egy tavalyi anyag bemutatójával zárult, mely azonban jelentős információkat tartalmaz a fejlesztéssel profi és amatőr szinten – lásd rajongói módok – foglalkozók számára is. Az Epic legfőbb törekvése, hogy

tökéletesen fejlesztőbarát

környezetet biztosítson, hiszen pontosan ezzel bővíthetik a motor felvevőbázisát, sőt, időtállóságát is. A legfontosabb újítások között a Kismet nevet viselő script szerkesztőt kell említenünk, mely vizuális módon egyszerűsíti a komplexebb jelenetek, és összefüggések létrehozását, azaz nem feltétlenül kell a kódhoz nyúlnunk ahhoz, hogy bonyolultabb eseményeket és feltételeket definiálhassunk a játékvilágban. A már említett anyagszerkesztő szintén sokkal barátságosabb, mint napjaink konkurens motorjaiban, ahol a matériák előállításának 95 százaléka bizony kőkemény, vassal való kommunikációról szólt. Még a HL2-t éltető Source motorban is. A helyzet most inverz: 5 százalékra mérséklődnek a programozási feladatok, hiszen a „maradékot" a motor már izomból tudni fogja.

„Nagy kiadókat látunk, mint az EA, szaladgálnak össze-vissza, és fejüket fogva kiáltozzák: „Úristen, megőrültetek? Egy újgenerációs játék harmincmillió dolcsiba kerül!" Én erre azt kérdezem: „Miről beszéltek ti? A mi új játékunk fejlesztése csak ötven centtel kerül többe, mint az előző." És ez így igaz. Úgy hiszem, a legtöbbek nem veszik a fáradságot, hogy hozzánk hasonlóan, saját maguk kifejlesszék azokat az eszközöket, melyek képesek egy újgenerációs játék felépítésére. Pontosan erről szólnak a törekvéseink: eszközöket készítünk. Olyan eszközöket, melyekben megvan a lehetőség, hogy irányadó játékokat készíthessünk el velük."
Mark Rein, az Epic Elnöke

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™

JÁRJ MINDIG EGY LÉPÉSSEL AZ ELLENFELEID ELŐTT

MEGJELENÉS: 2005 MÁRCIUS

WWW.SPLINTERCELL.COM

16+ www.pegi.info

PlayStation 2 NETWORK PLAY

XBOX LIVE

PC DVD ROM

NINTENDO GAMECUBE

N-GAGE NOKIA

MOBILE VERSION gameloft.com

BT

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage QD, and N-Gage Arena are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. * Nintendo GAMECUBE is a new standard.

LevRov

42 VÁLASZOL

Kedves Barátaim! Bár április elseje van, egy darabig még őrizzük meg komolyságunkat, méltón egy nagy múltú (hatodik szám, vaze, hatodik!) informatikai magazinhoz. Sok a levél, kevés a hely, úgyhogy lássuk is, milyen levelek jöttek a LEVELEZES@GAMEPRO.HU címre!

Értékközvetítés Danikának

Sziasztok! Danika vagyok, kissé debil és agresszív (mint az egész korosztályom), de ez nem is csoda, hiszen a Cartoon Network véres rajzfilmjein nőttem fel, most pedig a valóság show-k tartanak szinten. Ti voltatok az utolsó reményem, hogy megváltozzak, hiszen ti vagytok az új lap, amelyik a korosztályomnak szól, nektek kellene értékeket közvetíteni számomra. De ezeket sehol nem találom, a mostani alacsony színvonalamon szóltok hozzám, így már nem sok esélyem van arra, hogy normális felnőtt legyek, aki hasznos tagja lehet a társadalomnak. És ha megnézem a korosztályomat ez csak egyre durvább lesz. Lehet ez nektek vicc, de napjaink médiájának hatása romboló a jövő társadalmára nézve. A ti érdeketek is az lenne, hogy ne ilyen hozzám hasonló szellemi színvonalú gyerekek nőjenek fel ebben az országban, hiszen nekem és a korosztályomnak kell majd megtermelnem számotokra a megélhetés feltételeit öreg korotokra, amikor már belefáradtatok a sok írásba. Higgyétek el, nem csak az eladások számítanak. Szóval kérlek titeket, tegyetek valamit egy értelmesebb fiatalságért! Üdv! Danika aki megy és akkor lesz bumm bumm bumm a doom doom doomban

Kedves Danika! Szerintünk nem vagy debil. A Cartoon Network-kel például semmi bajunk (bár mióta nincs 2 Stupid Dogs, mintha csupán árnyéka lenne régi önmagának) igaz, valóságshow-kat tényleg nem muszáj nézni. De mivel sikerült ránkparáztatnod azzal, hogy netán nem termeled meg nekünk öregkorunkra megélhetésünk feltételeit, gyorsan közvetítünk némi értéket: ne legyél agresszív, inkább kedves és udvarias, ne drogozz, ne dobáld el a szemetet, néha állj fel a gép elől és olvass el egy jó könyvet. Igyekezz hasznos tagja lenni a társadalomnak, például azzal, hogy jól tanulsz, mert így klassz állásod lesz, amivel sok pénzt keresel és sok adót fizethetsz az államnak. És még egy tanács: ha majd nagy leszel, ne nézz hülyének minden fiatalt.

Képalá

Szevasztok TI! Na most az van, hogy jó az újságotok (a második legjobb az első után), de mégis akadt egy-két aprócska gond: miért nem tudtok egyszer jó képaláírásokat csinálni! Az egész újságban ezek a legerőltetettebbek (nehéz szó) *(próbáltad már az ételágazást? Az sem könnyű – 42)*. Semmi poén nincs bennük sajnos, Sanyi hülye beszólásai a szövegbuborékokban pedig teljesen feleslegesek. Sanyi most biztonsági őr, lapszerkesztő, beépített orosz titkosügynök vagy kiöregedett baseball játékos? Logic

Sajnáljuk, hogy nem jók a képalák, az igazság az, hogy egyszer csináltunk egy nagyon jót, mindannyian könnyesre röhögtük magunkat rajta, de elvitte a cica. Azért igyekszünk, jó? Sanyi pedig tudod milyen, kicsit ez is, kicsit az is. Leginkább az első (a titkosügynök még esélyes...) mert ugye ő véd meg minket az agresszív olvasóktól és őt küldjük rá azokra, akik beszólnak a képaláinkra.

Akinek semmi sem elég

Cumi! Az újság király, de lehetne még beletenni + 1 lapot és akkor még 4 oldallal többet tudnátok írni és nem hinném hogy ez olyan nagy költség lenne! Lehetne rajta pl: horoszkóp (ami nagyon jó volt) + egyéb érdekességek. Ja és nem értem hogyan mennek el ilyen jó grafikájú játékok ha csak 64 MB RAM van benne ami elég nevetséges! És az XBox 2-ben pedig mé csak 256 RAM van? Ez is röhej! Magyarázzátok el légyszi hogy van ez. Előre is kösz: András

Ez a +1 lap, +4 oldal koncepció érdekes, de könnyű azt mondani, hogy lehetne ott horoszkóp meg „egyéb érdekességek" – szerinted nem dolgozunk így is eleget? Kénytelenek vagyunk a kedvetekért az összes játékkal játszani, írni is róluk... Hogy meg nem gebedünk. Sokszor hangoztattuk már, ez egy komoly munkahely (ne kelljen megint levennem a lábam az asztalról!) Aszpik is visszasírja a régi szép napokat, amikor csak 16 órában szeleteit véres húsokat a hentesboltban. A 256 MB RAM pedig nem is olyan kevés, főleg ha nincs a gépen Windows XP – bár ezt a Microsoft esetében sohse lehessen tudni. Tessék beosztani.

Spongyát rá! (De tényleg!)

Ez azért már tényleg felháborító!!! Patrik 1 RÉPA??? Úgy tudtam Sanyi Chiba jófej, de ezzel elásta magát nálam (igen, tessék szégyellni magad!) De nem kell félni, el fogom viselni az apró tévedését. Ráadásul rózsaszín! Látom, ez másoknak is feltűnt már, hálás vagyok. De! Azt is láttam hogy vki ilyet szólt: Spongyabob egy SAJT!!! Ez teljes tévedés! Spongyabob SZIVACS, méghozzá tengeri! (Sőt,van 1 rák is, meg 1 vízalatti mókus) Egy szép ANANÁSZ házikóban él, a kedvencével, aki 1 csiga, de macskának képzeli magát. Röviden ennyi. A Spongyabob fanclub tagja, és honlapjának(http://spongyabob.tk ezt azért mondom, hogy tessék megnézni) webmastere: Aldum

Nnna. Ezt most csak azért, hogy jót tegyünk Aldummal és párezerrel megdobjuk az oldala látogatottságát, másrészt hogy kitérhessünk a Spongya Bob jelenségre: illetve nem is én és nem is itt, a játéktesztek között Kis Lebowski (nagy rajongó) fogja elemezni a tréfás kis sajtot, és barátját, a répát. (NEM, NEM KÉRÜNK TÖBB SPONGYA BOBOS LEVELET, TUDOM HOGY NEM SAJT, CSAK VICCELTEM.)

Azonosított Repülő Tárgy

Tisztelt GamePro űrhajó kapitánya! Járőreink csillagidő 2343.26.4-kor azonosítatlan űrhajót észleltek. A komoly nehézségek árán létrejövő kapcsolat útján egy nagydarab, kopasz, fabunkóval felfegyverzett, magát Sanyinak nevező homo sapiens fenyegetett meg minket miszerint: „Ha nem adjátok ki nekem azt a kis k*cs*g zöldfülűt..." Erre a fedélzeten levő Yeti-mester nyugalomra intett minket, és megpróbálta AZERŐ útján lenyugtatni, ami tekintve az agresszor kicsiny agykapacitását, nem járt sikerrel. Végül a Delta Commando összeszokott csapata segítségével, jelentős veszteségek mellet sikerült lenyugtatózni és visszaküldeni a szülőbolygójára. Kérjük ezután a közveszélyes pszichopatákat nem a mi galaxisunkba küldeni. Az Egyesített Köztársasági Flotta Főparancsnoka: auer

Szóval ezért volt egy kicsit bágyadt a mi Sanyink, amikor megérkezett! Azok, akik kimaradtak volna a történésekből; előző számunk idején Sanyi elugrott Yodához a Dagonya rendszerbe, tisztázni egy korábbi félreértést. Hogy mi is történt pontosan, néhány oldal múlva kiderül megrázó képriportunkból, maradjanak velünk. Ja igen, Sanyi köszöni a feldúlt leveleket (melyekben több kedves olvasó is kifejtette, hogy Fecó nem pótolhatja őt), és megígérte, többet nem hagy magunkra minket. Vagy ha mégis, hát nem Fecó fogja helyettesíteni, hanem Lucy Fair fürdőruhában.

NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha valaki nem vette még észre, a GamePro csak úgy ontja a nyereményeket. Egy aprósággal azonban még adósok vagyunk: a nyertesekkel! (Bár ők már rég tudják, a többiek legalább jól megnézhetik maguknak a listát és dühönghetnek hogy miért nem ők... Majd legközelebb!)

A 2005/01 számban megjelent Btech ajándékcsomag nyertese: Spivák Attila, Sátoraljaújhely <éljen! hipipip... hurrá!>

A 2005/02 számban megjelent PlayStation2 és a játékok nyertese pediglen:

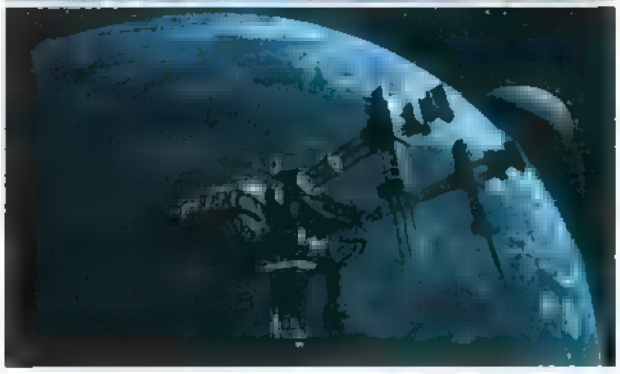
Mészáros Tibor, Mende <juhuhú!>

Tiborról csináltunk képet is, ahol örül épp a PS2-nek, bár arcáról ez nehezen volt leolvasható (mármint hogy örül). Ezért inkább nem tettük be. A többi nyereményjáték eredménye is érkezik nemsoká, sztéjtyúnd!

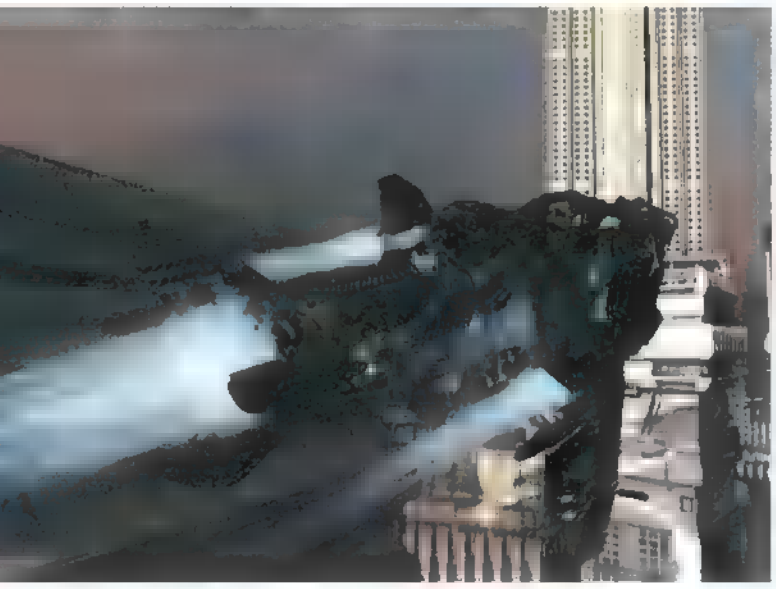
X³ Reunion

Megjelenés
ősz

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX



Két évvel ezelőtt PC-n vegyes fogadtatása volt az X2: The Threat-nek. Egy nagyon régi PC-s játékstílust próbált felrázni, melyet konzolon még senki nem próbált meghonosítani: magányos kalandorként róttuk a végtelen űrt (a legvégső határt, ugye) miközben igyekeztünk kereskedelemmel és különféle érdekcsoportoktól kapott megbízások teljesítésével szép kis vagyont gyűjtögetni, közben folyamatosan harcban állva az űrkalózokkal, akiket mindig nagyon érdekelt, hogy mi minden szépet-jót viszünk a csomagtartóban. A megszerzett pénzen új alkatrészeket vehettünk hajónkra (netán az egész járgányt lecserélhettük) vagy drágább cuccokat vásárolhattunk, melyeket távoli szektorokban még nagyobb pénzekért értékesíthettünk. Jól hangzik, ugye? Sajnos a kivitelezés már nem volt ilyen vonzó, randa grafika, iszonyatos gépigény... Készülgetett ugyan egy kiegészítő X2: The Return címmel, ám a fejlesztők végül lefújták a dolgot. Helyette itt az X3: Reunion, mely egy teljesen új játék lesz, immár konzolokra is. Az alapötlet ugyanaz, ám sokkal részletesebb és nagyobb a játéktér, sokkal összetettebb a gazdasági rendszer és sokkal nagyobb lehetőségei vannak annak, aki kipróbálná magát efféle szerepben.



A HÉT KÜTYÜJE

Golf Launchpad

Kimenni a zöldbe? A fák közé, amik tele vannak madarakkal meg mindenféle bogarakkal? A nagy francokat. Egy jó golfmeccs miatt ki ne menj a szobából! Fűtsd fel valamelyik Tiger Woods-játékot, tedd le a kütyüt a földre és lendíts! Lehet, hogy ha majd nagy leszel, CEO-kkal kell ütögetned vasárnap reggelente a golfpályán – jobb már most, otthon gyakorolni.

Mini-magnes? [illegible]
www.firebox.com
Ár kb. [illegible] Ft
8.5

Mennyire vagy jó április bolondja?

1. Az élettől alkotott elképzelésed...
A Mindennek megvan a maga helye és ideje, az embernek az arany középúton kell megtalálnia a boldogságot.
B [illegible] majd öreg leszek, [illegible] önálló gondolataim is.
C Kijelentem, hogy „Bééééé!"

2. Április elsejére hogy indítod a reggelt?
A Még felkelés előtt kiolvasok egy könyvet az etikettről és ügyelek arra, hogy ezt egész nap hasznosítani tudjam a társadalmi normák kusza rengetegében.
B Átviccelem az egész napot [illegible] tréfák segítségével.
C Spenótlevet iszom és kakadukkal [illegible] tarok egy [illegible] tóban!

3. Hogyan [illegible] életed szerelmének [illegible] kecsegteted első randin?
A Egy elegáns étteremben elbűvölöm [illegible]
B Mozizás vacsora, [illegible] hogy [illegible] vagyok.
C Arcon dobom [illegible], majd kijelentem, hogy „Bééééé"

4. Egy [illegible] Mit gondolsz?
A [illegible] félreértés [illegible] problémát.
B A francba, biztos kemény [illegible] tegnap.
C Otthon, édes otthon!

5. Véleményed szerint hogy helyes a következő [illegible] mondás? Magyar ember evés közben...
A Nem beszél.
B Nem eszik.
C Cickom, cickom, vagyon-e szép lányod?

PONTHATÁROK
A válaszok: *1 pont*
B válaszok: *2 pont*
C válaszok: *3 pont*

Értékelés

5-8 Az a [illegible] Te teljesen [illegible] [illegible] területén teljesen hétköznapi [illegible] produkálsz, megszokott viselkedésmintákat [illegible] csak azt nem [illegible] hogy [illegible] mellett [illegible] a bánatba került a [illegible] GamePro? [illegible] sincs [illegible] rendben? Van még [illegible]?

9-12 [illegible] elmeháborodott [illegible] velünk. [illegible] ártana figyelni, hogy mi [illegible] történik [illegible] még egész normális vagy, csak a divat vitt a [illegible] ugrálj [illegible] elsején, mert [illegible] ez [illegible]

13-15 [illegible] zsirsze- [illegible] több [illegible] ész lakozik, mint [illegible]. Ennek [illegible] a maga [illegible] soha nem lesz [illegible] az életben, ráadásul az [illegible] a [illegible], az emberek [illegible] kedvesek. [illegible] valóban Rólad szól, [illegible] örülnek [illegible] ők [illegible] Büszkék [illegible] Rád!

Destroy All Humans!

Megjelenés tavasz

Szóval az úgy van, hogy hiába éldegél valaki békében, nyugodtan ■ maga kis bolygóján, ha a galaxis túlsó felén ott garázdálkodik egy rettentő veszélyes faj, ■■ „Ember". Ugyan pillanatnyilag teljesen leköti az, hogy saját társait lője halomra és saját bolygóját tegye tönkre, de ki tudja, mikor fordul figyelme a többi civilizáció felé és mikor jön rá arra, hogy sokkal nagyobb fun más bolygókat hazavágni?! Nincs mese, ilyen potenciális veszélyforrást időben ki kell iktatni. Megfordul tehát a „gonosz alien-szegény földlakók" leosztás és Crypto, ■ furonok ügynöke bőrébe bújva settenkedhetünk körbe a Földön, előkészítendő egy totális inváziót. Ehhez persze minden ufós trükköt bevethetünk: ■ nyamvadt embereket különféle überhájtek fegyvereinkkel (akár a levegőből!) alázhatjuk porrá, mentális hókuszpókusszal manipulálhatjuk és elrabolhatjuk őket (nem csak embereket, de állatokat vagy autókat is) hogy majd hajónkon jól megvizsgáljuk áldozatainkat. A játék a véres alapszituáció ellenére is inkább humoros és felvonultatja ■ sci-fi klasszikusok összes ismert kliséjét... Jónak tűnik, várjuk!

ExMachina

PC CD-ROM

Megjelenés év vége

Itt a gyaloglás vége! Első lépés: végy egy autót. A második lépés, döntsd el, hogy mire akarod használni. Az autó ugyanis kiváló eszköz lehet ■ csajozáshoz (ahogy azt már Batman is leszögezte) illetve nem szabad elfelejteni azt sem, hogy remekül el lehet vele jutni A pontból B-be. Ha azonban nevezett A és B pontok között nem csupán út található, hanem mindenféle útonálló, fegyveres vagy netán szörny, akkor nem hátrány, ha az elektromos ablakemelőn, légzsákon és ABS-en kívül egyéb extrákat is kérünk a kocsiba. Például rakétavetőt. Vagy egyéb tömegpusztító eszközt. Az ExMachinában végre kiélhetjük autós-rombolós hajlamainkat, mert a játék barátságtalan világában hozzánk hasonlóan mindenki gyilkos járgányokkal furikázik. Afféle szerepjátékos menetben egyre magasabb szintre fejleszthetjük autónkat, gyorsabb lesz, erősebb és veszélyesebb, így egyre keményebb területekre is merészkedhetünk vele, hogy különféle kényes küldetéseket teljesítsünk, természetesen jó pénzért. Hatalmas játéktereket autókázhatunk be egy olyan világban, ahol tényleg nem sokat ér az életed, ha nincs alattad négy kerék, körülötted pedig négy ujjnyi páncél...

Darkwatch

Megjelenés télen

Ismét egy konzolos FPS van készülőben, amely nehéz kenyér, de egyelőre úgy tűnik, hogy a High Moon Studios fejlesztőcsapata elég rendesen kézben tartja ■ dolgokat. A Darkwatch egy sötét és horrorisztikus világba visz el minket, ahol vámpír testben lépünk ■ színre (nem egészségcsomag, hanem vérkapszulák gondoskodnak energiánkról, kicsit olyan Penge beütés ez, de nem rossz), és természetesen magunknál csak démonibb teremtményekkel csapunk majd össze. A játék nem titkoltan akciópárti, vagyis a taktikai vonal erősen el lesz hanyagolva, a készítők szerint szükség van tömör akciójátékokra, adrenalinnal telepumpálva. És akárhogy is nézzük, a 2005-ös GDC-n bemutatott előzetesek alapján izgalmakban tényleg nem lesz hiány, ■■ alapötlet ■■■ rossz, most már csak ■■ a kérdés, hogy a két konzolon mit bír majd ■■ egész. Előzetes hírek szerint az Xbox-os verzió komolyabbnak és okosabbnak ígérkezik, a PS2-es tábornak pedig ott lesz az osztott képernyős multiplayer mód lehetősége, tehát mindenki irthat kedve szerint, ahogy tetszik alapon. Fokhagyma, feszület kizárva, ■ többi majd elválik.

Fable
The Lost Chapters

PC CD-ROM

Megjelenés ősz

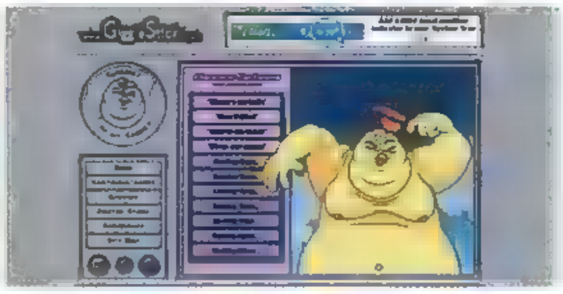
A PC-sek csak rázták öklüket a Lionhead Studios és Peter Molylepke (vagy Molyneux?) felé, valamint „cak szírtak ész szírtak" amikor kiderült, hogy az először Project Egóként indított, majd Fable-re átkeresztelt szerepjáték csak Xbox-ra jelenik meg. Most azonban lehet éljenezni és rózsacsokrokat dobálni: közeleg a Fable: Lost Chapters, mely voltaképp az eredeti játék némiképp átdolgozott és továbbfejlesztett változata. Új helyszínek, új lemészárolható szörnyek és új küldetések, illetve egy teljesen új melléksztori-szál várja a játékosokat, így akik Xboxon már végigjátszották az eredeti játékot, még azok is nekiugorhatnak PC-n a kalandnak. Az alapjáték arról volt híres, hogy valóban „hősnek" érezhettük magunkat, mert először ugyan senki nem vett minket komolyan, később, ahogy egyre látványosabb hőstetteket hajtottunk végre, a környék összes leányzója belénkszerelmesedett *(sajnos nem csak a leányzók... - Dr. S pock)*, és még a kocsmában is a mi kalandjainkat énekelte meg a helyi bárd. Teltek-múltak az évek, a játékos öregedett is: míg a játék elején csupán kisgyerekként vágott neki a kalandnak, a végére öregemberként vehettünk búcsút tőle. Emellett az is meglátszott rajta, hogy élete során inkább a gonoszság fűtötte vagy a jók védelmezőjeként tündökölt, arca is annak megfelelően változott, hogy mennyire volt jó vagy rossz. Jó kis szerepjáték, nem túlságosan bonyolult harcrendszerrel és rengeteg felfedezésre váró aprósággal, sőt, némi humorral... nagyon várjuk!

NET ajánló

Béka a turmixgépben

www.gigglestick.com

Akárhogy is nézzük a dolgot, állatokból viccet csinálni nem mindig jó dolog. Viszont a Gigglestick olyan flash animációkat készít már évek óta, hogy még a legszigorúbb állatvédő is elröhögi magát rajta, pedig elég durva, higgyétek el! Béka a turmixgépben, Clarence, a meleg papagáj, pitbull a terepjáró mögött, a kötekedő, de aztán pórul járó halacska – papíron nem szeretjük az ilyesmit, de sajnos most még mi is röhögtünk. Bocs!



Játékok, kicsit másképp

www.zooass.com

Tudtátok, hogy a GamePro oldalán van egy kedves kis flash játék, amelyben hírhedt popsztárokat lehet megalázni? Tetszett? Akkor ez az oldal is be fog jönni, ugyanis több tucat könnyű és vidám játék vár rátok (teljesen ingyenesen), amely feltehetően egy szökött elmeháborodott agyából pattant ki. Nehéz emberi szavakkal leírni azt a szellemi színvonalat, ami itt működik, de ha a Bolondok napja már unalmas mulatság, akkor ez az oldal csak arra vár, hogy felfedezzétek! Kemény lesz!

PROGRAMAJÁNLÓ

Apád-anyád oda menjen!

Valószínűleg nem lesz nehéz meggyőzni a szüleiket arról, hogy bizony ők szeretik az igényes jazz-zenét, így hát érdemes ellátogatniuk a Columbus Hajóra (1051 Budapest, Vigadó tér, 4. számú kikötő) 2005. április 6-án, szerdán, ahol este nyolc órás kezdettel a Kaltenecker Trió játszik Vázsonyi János szaxofonossal kiegészülve. Kaltenecker Zsolt, Papesh Péter és Dés András formációja már évek óta a hazai jazz élet egyik kiemelkedő szimbóluma, ezt vétek lenne kihagyni. ([illegible])

Te pedig ide gyere!

2005. április 29. és május 1. között kerül megrendezésre a legnagyobb [illegible] Counter-Strike LAN party, a DXE02 – a helyszín Budapest, a Kertészeti Egyetem K épülete. A versenyre 48 Counter-Strike 1.6 csapatot várnak a szervezők, a nevezési díj 5000 Ft, fun playereknek 8000 Ft – cserébe komoly pénzdíjazásra lehet számítani, és persze [illegible] bulira. Vidékieknek szállási lehetőség 5 percre a verseny helyszínétől, nagyon baráti áron: diákoknak 1300 Ft/éjszaka, [illegible] 2500 Ft/éjszaka, akár 200-300 fő részére is. DXE02 [illegible] http://esport.hu

EPISODE VII
BLABLABLA BLABLA

BLA. BLABLA-
BLABLA, BLA
BLABLABLABLA
BLABLA. BLABLA
BLA BLA
BLABLABLA BLA
BLABLABLA BLABLA
BLABLABLABLA

EPISODE VII
SANYI STRIKES BACK

FIN

Boiling point Road to Hell

PC CD-ROM

Lassan érkezik a tavasz, játékos szemmel nézve az idényt pedig egyre szebbek a kilátások. Ha csak a fele igaz lesz annak, amit például a Boiling Point: Road to Hell nevet viselő játékról tudunk, máris dörzsölhetjük a tenyerünket.

A Deep Shadows és az Atari idén tavasszal megjelenő Boiling Point: Road to Hell (eredeti nevén Xenus) című alkotása ugyanis már most nagy várakozásnak örvend, többek közt azért is, mert az alkotók szinte minden héten előjönnek néhány képpel, vagy videóval, bolondítva a jónépet. Mi is megtekintettünk minden előzetest, és meg kell hagyni, van miért izgulni, lehet ez még hatalmas név. Egy kicsit szerepjátékszerű FPS-ről van szó, amelynek forradalmi újítása, hogy nincsenek „konkrét" pályák benne, vagyis nem kell töltési idővel számolnunk (persze zabálja majd a memóriát). Hozzávetőlegesen egy 25x25 kilométeres terepen zajlik majd a cselekmény, ahol

földön, vízen, levegőben

is közlekedhetünk majd. De lássuk miről is van szó! Kicsit elcsépelt történettel indul a játék, egy bizonyos Kevin Myers bőrébe kell bújunk, akinek újságíró nővére Kolumbiában reked, és nyoma vész. A Myers-nővér nem arról híres, hogy cipőpasztával kikenve arcát a dzsungelbe veti magát, és levelekről nyalogatva az esőcseppeket a túlélésért küzd, tehát Kevin barátunk a megmentésére indul. A nyomozás persze komoly akadályokba ütközik, mivel háborús övezetbe kerülünk (forradalom, hatalmi harcok, csak a szokásos rutinvérontás) így hát boldogulnunk kell, bármi áron. Természetesen rendelkezésünkre állnak majd helikopterek, különböző autók, tankok, motorcsónakok, de külön érdekesség, hogy mindenért fizetnünk kell, ebben a játékban a pénznek mindennél fontosabb szerepe van (bróker gémerek előnyben). Az RPG-elemek a karakterfejlődésnél jelennek meg, ugyanis

igény szerint alakíthatjuk

hősünket, összesen húsz adott paraméter szerint.

Az akciódús események mellett persze a nyomozás is jelentős szerepet kap a játékmenet során (ha már a nővérünket keressük ebben a nagy zűrzavarban), lesz egy halom NPC-s dialógus is, de ha valakit még ez hatna meg, úgy örömmel újságoljuk, hogy multiplayer módot (szokásos játékformák, neten és LAN-on) is ígérnek a fejlesztők. Meg kell hagyni, első vizitre ez a játék minden tekintetben rendben van, bár a grafikai megvalósítás hagy még némi kívánnivalót maga után, persze nem ezen áll vagy bukik a darab. Reméljük, ha tavasszal kinyílnak az első virágok a kertben, mi sem csalatkozunk a Deep Shadows új munkájában.

KIS LEBOWSKI SZERINT

TÍPUS járműves, háborús [illegible]
MEGJELENÉS tavasz

Az Atari [illegible] ismert [illegible] is társ[illegible] az izgalmasnak [illegible] játékhoz. Nemrégiben kiderült [illegible] A Múmia [illegible] A Múmia visszatér[illegible] nevezetesen Arnold Vosl[illegible] majd a [illegible] Point [illegible] Kevin [illegible]

Dynasty Warriors 4&5

Konzolos körökben már jól ismert (sőt talán meg is unt) sorozat a Dynasty Warriors, viszont kétségtelenül nagy meglepetés a PC-seknek, hogy most ők is kipróbálhatják az ókori Kína legvéresebb csatáit. Vagy nem?

A PlayStation 2 hajnalán hatalmas hírverést kapott a Dynasty Warriors első része, ugyanis lélegzetelállító grafikával mutatta meg, hogy a fekete gép mire is képes. Szemben az eddigi akciójátékokkal, itt nem csak egyedül irtottuk [illegible] ellent, hanem egy komplett csatába csöppentünk és miközben emberfeletti erővel csapkodtuk széjjel [illegible] körülöttünk tornyosuló harcosokat, láthattuk, ahogy saját katonáink is serényen küzdenek. Nyilván nem nagy dolog, de ez akkoriban olyan filmszerű élményt adott, ami azonnal megvette az embert. Nem csoda tehát, hogy a Dynasty Warriorsból sorozat lett, és [illegible] sikere még mindig (viszonylag) töretlen. A negyedik epizód még mindig az ősi Kínában játszódik, és [illegible] Han dinasztia bukásával kezdődik. A hadjáratot (vagy „musou"-t) a három csoport egyikével - Wu, Wei, vagy Shu - kezdjük, és egy sor olyan, szerteágazó csatába keveredünk ezáltal, amin keresztül megismerkedhetjük [illegible] Han korszak után zűrzavarba süllyedt Kínát. Erről az időszakról létezik egy ősi irodalmi mű is, [illegible] „Három királyság története", így a sztori – csakúgy, mint az összes többi Dynasty Warriors játék – rendelkezik. Ez a történelmi hűség volt mindig is [illegible] sorozat fő vonzereje, de így [illegible] negyedik ismétlés után már kicsit kezdett unalmassá válni. Persze a PC-s tábor, amely ugye még új célközönségnek számít, nyugodtan belevetheti magát majd ebbe a látványos harci külső nézetes akciójátékba, biztosan jól fog szórakozni. Már csak azért is, mert [illegible] az erősen arcade-szagú játékmenet elég ritka ezen a területen, bár meg kell hagyni, egyelőre nehéz elképzelni, hogy [illegible] sok gombos konzolos irányítást hogyan lehet majd kényelemesen kialakítani az egér-billentyűzet formára, de [illegible] még legyen [illegible] jövő zenéje. A PC-s átirat első képeit látva meg kell hagyni, szebb alkotásra számíthatunk, mint a konzolos verziók esetében, talán [illegible] Xboxos grafika áll [illegible] legközelebb a várható végeredményhez. Összességében örülni lehet annak, hogy végre nagynevű konzoljátékból születik PC-s átirat, de hogy [illegible] műfajban kevésbé jártas tábor hogy is fogadja majd ezt, azt nehéz megjósolni, mi azért bizakodóak vagyunk.

hiteles történelmi gyökerekkel

KIS LEBOWSKI SZERINT

Számomra kérdéses, hogy a PC-sek mit szólnak [illegible]

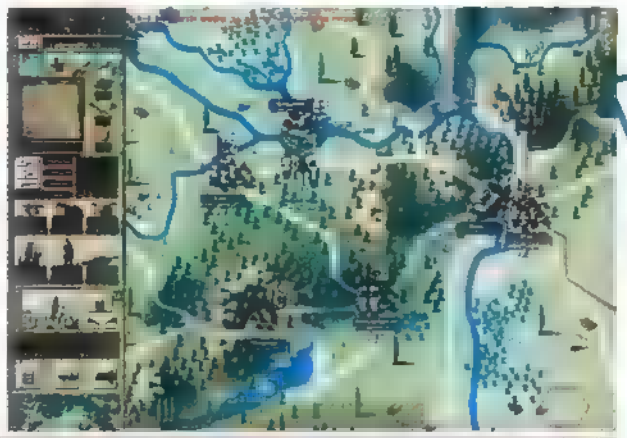
TÍPUS hentelős, kínai harcosos, harcteren elvérzik
MEGJELENÉS japánban március, EU-ban még nincs kiadó

KÉSZÜLGET A DYNASTY WARRIORS 5

Ha már a PC-s tábornak jó híreket hoztunk, a PS2 rajongókat sem szeretnénk kihagyni a szórásból. Lehet tehát ujjongani, készülget, és még idén meg is jelenik a Dynasty Warriors 5 PS2-re (várhatóan Xboxra is). A játékmenet terén nem lesznek nagy változások, kis stratégiai és RPG-s beütés, szabadon formázható karakterek, és harc, orrvérzésig. Természetesen számtalan új fegyver és kombó is segíti majd az élményt, de első látványra gyakorlatilag ugyanazt kapjuk, immár ötödször. Egyet azért biztosan leírhatunk, ami gyakorlatilag a sorozat minden eddigi epizódjára áll: ez a játék lesz a legszebb és a leggyorsabb mind közül.

1848

Megjelenés már megjelent



Egy hazai fejlesztőcsapat, a Hydrogame által megálmodott körökre osztott stratégiai játék soha nem látott sikerre készül Magyarországon, ugyanis az Oktatási Minisztérium nemrégiben megvette a terjesztési jogokat, és ingyenesen letölthetővé tette ■ http://48.sulinet.hu/ oldalon. Ennek oka nyilvánvalóan az, hogy a fiúknak sikerült történelmileg korrekt stratégiát összedobni, és lássuk be, igen kellemes érzés, hogy az 1848-49-es szabadságharc most interaktív formában jelenik meg számunkra, ahol saját történelmünk menetén is változtathatunk. A játékban egy korabeli térképen indulhatunk harcba, több mint 2000 különböző domborzattal rendelkező hatszögre felosztott pályán. Összesen 14 féle egység, 3 nemzet színeiben küzd majd meg egymással, és 60 tábornok (természetesen a történelmi személyekkel megegyezők) áll ■ csapatok élére, amolyan Heroes-szerű, speciális képzettségekkel rendelkező hősként vezetve ■ ezredeket. Persze ez nem azt jelenti, hogy fejlesztve seregünket, idővel plazmaágyúkkal kergethetjük ki ■ osztrákokat *(...pedig de jó lenne... Úgyis mindig szemetelnek ■ utcán! – Dr. Spock)*, vagy ■ oroszokat, esetleg Bem apó God mode-ba lépve speciális kombókkal tizedeli az ellent, nyilván ■ OM is azért figyelt fel erre az alkotásra, mert játszva tanít, vagyis hűen adja vissza a történelmi tényeket. Nem a látvány az erőssége az 1848-nak, a játszhatósága viszont komoly elismerést érdemel, és ■ a tény, hogy egy ilyen kaliberű játék ingyenesen letölthető az Internetről (és persze legálisan, mielőtt kukacoskodni kezdene bárki is), több mint örvendetes. Futólag kipróbálva a játékot mi magunk is arra jutottunk, hogy minőségi munkával ■ dolgunk, és az a tény, hogy végre ■ saját történelmünk lett egy játék témája bizony nem titkoltan izgalmasabbá tette az egészet. Köszönjük ■ élményt, szükség volt már ilyesmire!

WTF?!

Még nem tudjátok, nem is sejtitek, mi van rátok a kinti világban. Gyakran a gamereket nézik hülyének, pedig a nagybetűs élet is tartogat számtalan megdöbbentő megleptetést, íme tehát a heti gyűjtemény az Ister Állatkertjéből.

Feledékeny akupunktúrás

Egy német nő nemrégiben egy életre megutálhatta az akupunktúrás kezeléseket, ugyanis befeküdt egy klinikára egy szokásos relaxációs kezelésre, de amikor a testét több tucat kis hegyes tű borította el, az alkalmazott kiment a szobából elintézni valamit. Teltek a percek, az órák, és amikor a tele szurkált nő feleszmélt, már sötétben feküdt, és rázártak az ajtót. Az ápoló ugyanis egész egyszerűen megfeledkezett páciensérő, és hazament. A 25 éves nő telefonon kért segítséget, de tűkkel mozogni igen fájdalmas szóval feltehetően legközelebb inkább az agykontrollt választja.

Gumibombázn okozott bombariadót

Egy német postahivatalban komoly pánikot keltett, amikor az egyik csomag váratlanul zakatolva remegni kezdett. A kiérkező bombaszakértők felnyitották a küldeményt, és egy felfújható gumicsónakot találtak benne, amelyhez egy kis motor is be volt építve (ennek célját ne firtassuk) és az rezgett. A csomag küldője később elmondta, éppen vissza akarta küldeni alkalmi szeretőjét, ugyanis az váratlan pillanatokban beindult. Hiába, a nőkre mindig rájön az ihlet, még akkor is, ha a múltból vannak

Disznóólba zárta a feleségét

Még hogy feminizmus! A romániai Arcalean-ban egy férfi inkább a középkori értékrendet választotta, és egész egyszerűen egy disznóólba zárta be feleségét. Történt ez azért, mert az asszony bosszantóan sokat pletykált a falubelekkel, ami a férjnek kellemetlen pillanatokat is okozott. Puiu Dobrica ezért elzárta az asszonyt a világtól, de azért naponta kétszer etette, és takarót is adott neki. A szerencsétlen feleséget végül a fia szabadította ki, azóta a nő nem sokat mesél. Ezt a szokást se tőle tudja.

GamePro társkereső rovata

csak lányoknak!

Hogyan szólítsd le... ezúttal SpongyaBobot!

Itt az idő, hogy a lányok is kapjanak udvarlási tippeket, és ki lehetne ideálisabb férfi, mint maga Spongya Bob? Lássuk, hogy hódíthatod meg a szivacs-sztár

- Játszd el, hogy szellemi képességeit illetően kihívásokkal küszködő tengeri csillag vagy, vagy búvárruhás mókus, akkor tuti nyerő leszel. Esetleg énekelj Szandi számokat, Bob imádni fogja.
- Nyerd meg a herkentyű-burger evő versenyt, és dicsérd meg a szakácsot, ez a gyenge pontja! Vigyázz, a receptet ne kérdezd meg!
- Randi közben csak vidám témákról beszélj! Ellenkező esetben Spongya Bob összeesik, és trutymós állapotba kerül. Akkor csúnya.
- Ha a háziállata, Csigusz nem kedvel, biztos, hogy vesztettél. Ilyenkor semmi esetre se vesd fel, hogy vannak olyan nemzetek, ahol a csigákat kisütve, csipetnyi fűszerrel fogyasztják. Csak rontanád a helyzetet.
- Vigyázz, hogy fürdés közben ne Bobbal mosd meg a hátad, nem tenne jót a kapcsolatotoknak!
- Ha Bobbal nem jönne össze a dolog, még ott van Patrik, vele egész egyszerűen képtelenség elbaltázni a dolgokat. Csak kaja kell, és boldog ember. Mint minden férfi. Amúgy.

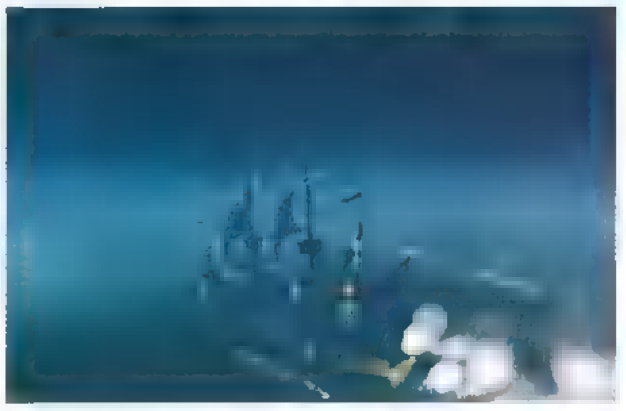
pici HÍRZ

Age of Pirates

PC CD-ROM

Megjelenés TBA

A kalózos játékok ismét nagy reneszánszukat élik, és ennek mi csak örülni tudunk, mert eddig egyik sem volt rossz (legalább közepes, mint a Pirates of the Caribbean, de a Sid Meier's Pirates! egyenesen gyöngyszem volt, ami azért elég jó arány). Bízunk benne, hogy ■ Akella legújabb játéka, az Age of Pirates is csak emeli ■ stílus értékét, az előzetes képeket látva van okunk reménykedni. A Sea Dogs és ■ Pirates of the Caribbean készítői most nem egy folytatással állnak elő, ez a produkció teljesen egyéni sztorit kap majd, és ■ szó legszorosabb értelmében más vizekre evez. Részleteket még nem lehet tudni, de fél szemünk a kalózokon (a másikon kötés, vállunkon meg papagáj), nem maradtok le semmiről!



The Movies

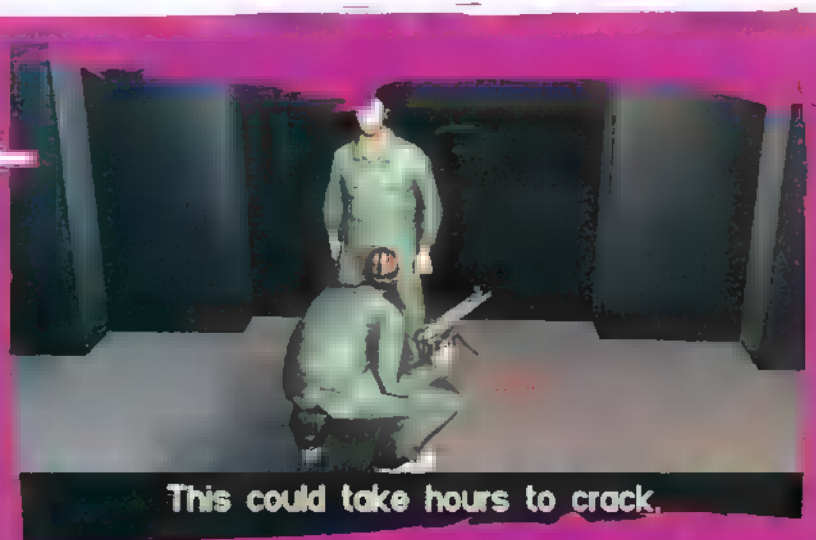
PC CD-ROM PlayStation Xbox

Megjelenés nyár

Ha keverném ■ Sims és ■ Tycoon-féle stílust, mindezt megfűszereznénk egy kellemes témával, akkor máris ott tartanánk, ahol ■ Lionhead Studios kreatívjai, akik idén a filmes világot kifigurázó játékkal igyekeznek betörni ■ köztudatba. Egy kezdő filmes vállalat fejeként – ■ némafilmes korszaktól - nekünk kell majd felkavarnunk Hollywood zavaros világát. Eldönthetjük, hogy monumentális produkciókat, vagy éppen B-kategóriás tévéfilmeket készítünk, csupán a pénz és a haszon lesz végső célunk – ahogy ■ egy vérbeli cowboykalapos amerikai filmes producerhez illik. Filmeket készíteni pedig nem is lesz olyan könnyű és mulatságos, mint ■ elsőre látszik, de idővel kitanulhatjuk ■ szakmát, és színészeink is egyre nagyobb

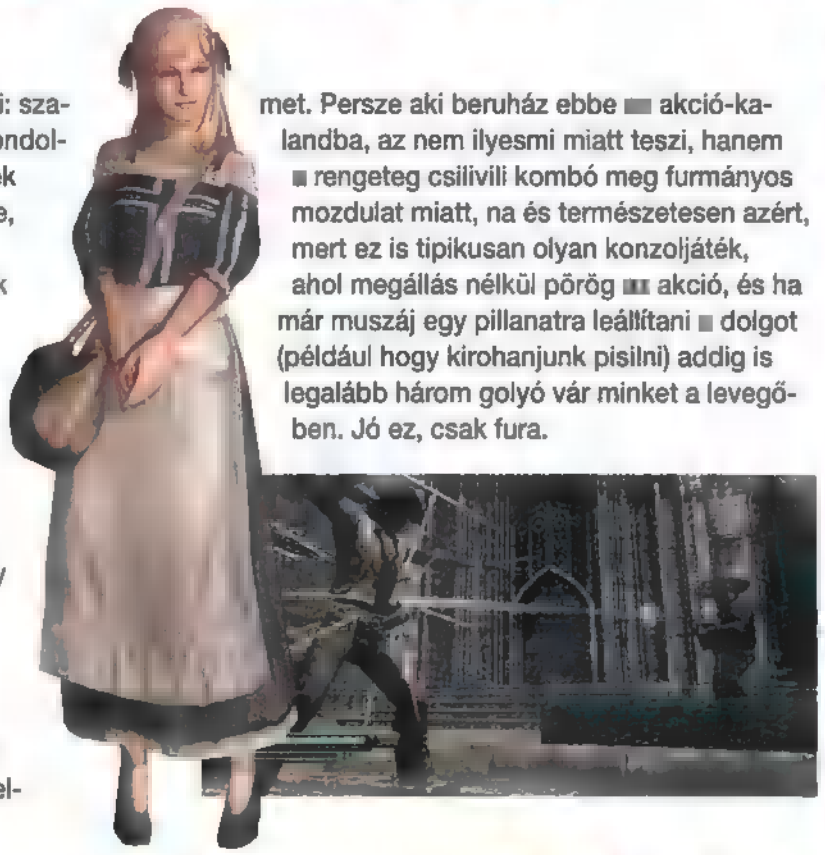
hírnevet szerezhetnek a filmvilágban (persze ilyenkor egyre több bajunk is lesz velük, lásd ■ igaz sztárokat). Abban már szinte most biztosak vagyunk, hogy ■ a játék – már csak a remek témaválasztás miatt is – sokaknak szerez majd kellemes perceket. Mi azért ■ utolsó csapót még kivárjuk, de elsőre minden klappol, ■ lesz itt hiba.

XXX



Samurai Western

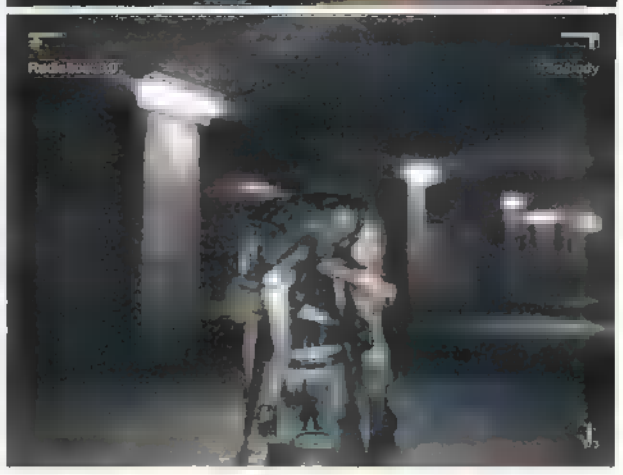
Megjelenés június



Emellett nem lehet szó nélkül elmenni: szamurájok ■ vadnyugaton?! Akik úgy gondolnák, hogy kiegyenlítetlen küzdelemnek számít karddal támadni fegyveresekre, azok előbb nézzék meg ezt ■ játékot. Az egy dolog, hogy a dzsedi-embörök kacagva verik vissza fénykarddal, ha lézerpisztollyal lövöldöznek rájuk – nincs is ezzel semmi gond. De hogy a szamurájok is képesek a trükkre, az már kicsit erősnek tűnik így elsőre. Sebaj, ezek biztosan olyan szamurájok. A sztori hasonlóképpen erős: ▬ 1800-as években egy vadnyugati városkába fura idegen érkezik... aranyásó? Nem! Indián? Neeem! Hát ki más is lenne, mint Gojiro Kiryu ■ szamuráj, aki minden gonoszt teljesen kioszt jól. Körülbelül ennyi lenne a sztori, köszönjük a figyelmet. Persze aki beruház ebbe ▬ akció-kalandba, az nem ilyesmi miatt teszi, hanem ■ rengeteg csilivili kombó meg furmányos mozdulat miatt, na és természetesen azért, mert ez is tipikusan olyan konzoljáték, ahol megállás nélkül pörög ▬ akció, és ha már muszáj egy pillanatra leállítani ■ dolgot (például hogy kirohanjunk pisilni) addig is legalább három golyó vár minket a levegőben. Jó ez, csak fura.

Cold War

Megjelenés tavasz



Tavaly év végére ígérték, úgyhogy már ▬ is nagyon tudjuk, hogy mit gondoljunk... Kénytelenek vagyunk feltételezni, hogy a fejlesztőkkel „furcsa balesetek" egész sora történt és egymás után veszett nyomuk munkából hazafelé menet. (Ezt egyébként egy ballonkabátos, napszemüveges ipse is felvetette nekünk, akivel egy sikátorban találkoztunk, amikor átadta az itt látható képeket). Aki ugyanis ▬ tudná, a Cold War egy politikai krimi, afféle lopakodós akció, különféle izgalmas kütyükkel (például röntgenkamerával) és hangulatos oroszországi helyszínekkel. A sztori szerint egy újságíró egy nemzetközi összeesküvés kellős közepén találja magát, mert miután Moszkvába érkezik, váratlanul jól leütik és egy politikai börtönbe cipelik, ahonnan kénytelen meglépni. Tényleg, erről jut eszembe, tegnap véletlenül kihallgattam egy beszélgetést két politik... hé, maguk! Mit akarnak itt? Hogy jöttek be? De én csak... Sanyi!!! Áurghhgáh! <hörgések, lövések>

VÁGOD?

× 4000 évvel ezelőtt Babilonban bevett szokás volt, hogy ▬ esküvő után ■ menyasszony apja újdonsült vejét egy hónapig itatta. Az ital mézből készült sör volt, innen származik a magyar "mézeshetek", illetve az angol "honeymoon" (mivel ■ babiloniak holdhónapot használtak) kifejezés.

■ A 7UP üdítőitalt 1929-ben kezdték forgalmazni. A nevében ■ "7" az eredeti italosüveg méretére (7 uncia), míg az "UP" a buborékok mozgási irányára (up = fel) utalt.

× A baglyok ▬ egyedüli madarak, amelyek látják a kék színt.

× A földimogyoró ■ dinamit egyik alkotórésze.

× A heroin eredetileg ■ Bayer nevű gyógyszergyár védjegye volt így nevezték el ▬ általuk gyártott morfiumot.

× A Pentagon híres ötszögletű épületében kétszer annyi mellékhelyiség van, mint amennyit a dolgozói létszám indokolna. Ennek oka az, hogy a 40-es években, amikor épült, még érvényben volt egy virginiai törvény, amely szerint külön WC-t kellett építeni ■ fekete és a fehér alkalmazottaknak.

■ A jojó eredetileg egy Fülöp-szigeteki fegyver volt.

× A számítástechnikai szlengben a hibák jelölésére használt "bug" (bogár) szó eredete 1945-re nyúlik vissza. A Harvard egyetemen található számítógép meghibásodott, és a hibakeresés során egy női dolgozó egy molylepkét talált az áramkörök között, amit aztán eltávolított. Azóta, ha vacakol egy számítógép, azt mondják, hogy bogár (bug) van benne.

A KRÉTA kérdése:

Az előző számban feltett kérdés:
Mikor továbbították az első e-mailt ▬ Interneten keresztül? A helyes válasz: 1972

Mi ■ szamuráj szó jelentése?
A – harcos szerzetes
B – szolgáló személy
C – nemes hadúr

A helyes választ (és adataidat) küldd e-mailen az alábbi címre:

gamepro@kretamagazin.hu

A KRÉTA és a GamePro közös játékában havonta megnyerheted a 20 db eredeti, világítós KRÉTA-Baggy egyikét. A nyertesek nevét a www.kretamagazin.hu honlapon is közöljük.
Küldd meg nekünk, hogy a GamePro melyik számában megjelent kérdésre küldöd a választ, a helyes válasz betűjelét, nevedet, címedet és születési évedet. Pl.: GamePro 2005/03, A, Ebéd Elek, 1848 Budapest, Ágyú u. 2., 1995.
Kizárólag azok vesznek részt a játékban, akik megadják (1) nevüket, (2) pontos címüket, (3) születésük évét is.
Adataimmal részt veszek ■ KRÉTA és a PEOPLE TEAM Alapítvány 2005. május 29 -i (gyermeknap; pótsorsolás: június 17-én) ajándéksorsolásán is, ahol 3333 ajándék lel gazdára. Többek között 5 ▬ 12 napos belföldi táborozás, egyenként 65000 Ft értékben. Jelen adatközléssel hozzájárulok ahhoz, hogy nevemet és címemet a KRÉTA használja ■ táboroztatással és oktatással kapcsolatos tevékenységei során. Adataim értékesítéséhez semmilyen körülmények között nem járulok hozzá, azok feltétlenül titkosan kívánom kezeltetni.
Adataim törlését bármikor kérhetem (munkaidőben) ▬ (1)275-75-76-os számon vagy írásban az adattorles@kretamagazin.hu címen.
A játék szabálykönyvét megtalálod a www.kretamagazin.hu oldalain.

KRÉTA
AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB DIÁKMAGAZINJA
WWW.KRETAMAGAZIN.HU

Turkálda

Szerkesztőségi kedvencek

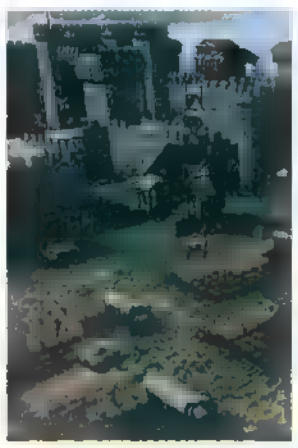
Szeretett kollégáink az alábbi játékokkal múlatják éppen idejüket – ha épp nem a GamePro-t készítik Nektek. (Multiplatform-játék esetén zárójelben az olvasható, melyen hősünk a stufát nyomja.)

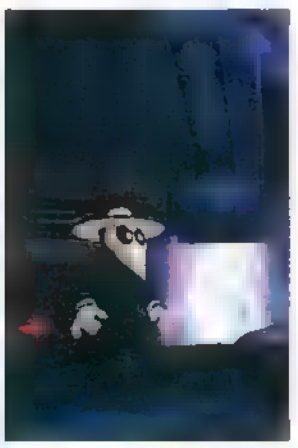
Dr. Spock	42	Larry Dam
1 Devil May Cry 3 (PS2)	1 World of Warcraft (PC)	1 Final Fantasy X-2 (PS2)
2 Gran Turismo 4 (PS2)	2 God of War (PS2)	2 ESPN NHL 2k5 (PS2)
3 World of Warcraft (PC)	3 KotOR II (PC)	3 Gran Turismo 4 (PS2)
4 UT 2004 (PC)	4 Katamary Damacy (PS2)	4 PES 4 (PS2)
5 Pikmin 2 (GC)	5 Metroid Fusion (GBA)	5 WWE S vs R (PS2)

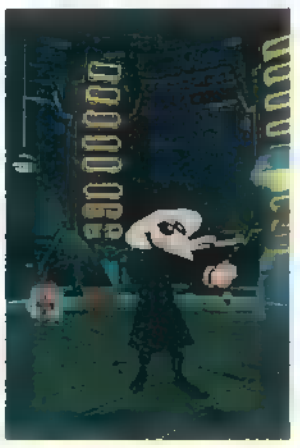
Mire várunk?

Hazai megjelenések (április 1-április 14.)

PC	PS2	XBOX
1 **Stronghold 2** (várépítős RTS)	1 **Spy vs. Spy** (kémes)	1 **Spy vs. Spy** (kémes)
2 **Cossacks 2: NW** (übeRTS)	2 **Classified: TSC** (taktikus-akciós)	2 **Midnight Club 3: DE** (tuningos autós)
3 **The Punisher** (akció)	3 **Midnight Club 3: Dub Edition** (tuningos autós)	3 **Classified: TSC** (taktikus-akciós)
4 **Imperial Glory** (stratégia)	4 **Virtual Pool: TE** (púl)	4 **Virtual Pool: TE** (púl)
5 **Star Wars Lego** (akció-kaland)	5 **Star Wars Lego** (akció-kaland)	5 **Star Wars Lego** (akció-kaland)







Angol PC-s TOPLISTA

1. Championship Manager 5

Minden angol szereti a focit, szívük leghőbb vágya pedig az, hogy focimenedzserek legyenek. Legalábbis virtuálisan. Remek játék, méltó az első helyre. (Virtuálisan.)

2. The Sims: University

Irány az egyetem! Nem várt fordulatként a The Sims: University hamar felküzdötte magát az élbolyba, már csak húzza ki addig, míg megérkezik a többi kiegészítő.

3. Brothers in Arms

Szintén egy látványos start: a Gearbox taktikai-lövöldözős világháborús játéka szépen nyitott a megjelenés után. Jó is ez, mindenesetre jobb mint a többi MoH-klón.

4. Silent Hunter 3

Furák ezek az angolok... Sosem gondoltuk volna, hogy tömegeket képes megmozgatni egy tengeralattjárós játék

5. Football Manager 2005

Ha valaki hitte volna el, amit az első helyezettnél bátorkodtam kifejteni, most már kételkedjen. Az angolok nem csöppet vannak beszűkülve a focira, azért szeretjük őket.

6. The Sims 2

Persze ha ennyien veszik a University-t, biztosan sokan megveszik az alapjátékot is. Hogy miért? Talán mert elvesztették, összekarcolták vagy kölcsönadták és nem kapták vissza.

7. Act of War

A drága Lucy ugyan csúnyán lehúzta Act of Wart, szegény angolok sajnos nem tudták (nem beszélnek magyarul?) és ennyien megvették a játékot. Majd néznek nagyot.

8. Rome: Total War

Bob erre csak annyit mondana, hogy „halott, mint Julius Caesar" - de ő már csak egy ilyen kópé. mindenfélét. Most például azt, hogy elfogyott a hely.

9. Half-Life 2

Gor-don-Free-Man! Gor-don-Free-Man! Már majdnem elfeledkeztünk róla, de nem, ő még itt van, küzd a szabadságért. Csak a kiegészítő jönne már, a fenébe is.

10. GTR

Ó, igen. Azért akadnak itt gyöngyszemek. A GTR még olyan kevéssé autó-fano- is meggyőzte, mint Kis Lebowski, nem véletlenül: annyira jó.

Bottom5

A hét bukása mellett mindig akad néhány rettenet, ami sajnabajna nem kerülhet a lapba. Egyrészt sokan még csipesszel fognánk meg a játék lemezét, másrészt minek kinozzunk bárkit is, főleg magunkat. Lássuk, kik pályáztak a népszerű díjra. A százas lista alulról:

100. Chicago Enforcer (1/10 – Xbox)

99. Raging Tiger: The Second Korean War (2/10 – PC)

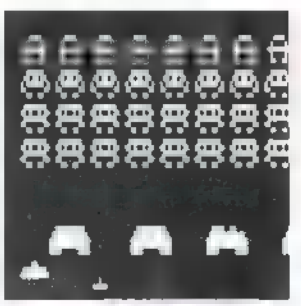
98. Red Ninja: End of Honor (2/10 - PS2)

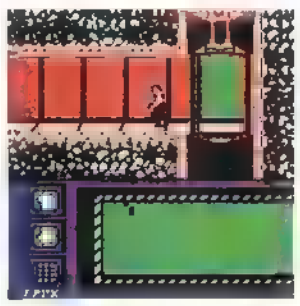
97. Nancy Drew: Secrets Can Kill (2/10 – PC)

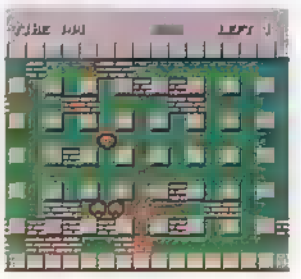
96. Worms Forts: Under Siege! (2,5/10 – PS2)

1985 TOP5

1. Space Invaders (Atari)
2. Bomberman (NES)
3. G.I. Joe: A RAHero (C64)
4. Impossible Mission (Apple II)
5. A View To A Kill (C64)







Fizess elő Te is...

...a GamePro magazinra 1 évre, és most GamePro pólót is kapsz hozzá ajándékba!

Az 1 éves előfizetés ára: 7 152.- Ft

akció Az előfizetést

Amikor a nagyon c

Az ember azt hinné, hogy szakmai konferenciákon nem történik semmi érdekes. Összeülnek az iparosok, elbeszélgetnek a medvéről, a családról, meg a gyerekekről. Elvileg egy sort sem pazarolnánk ilyesmire, de azért a GDC esetében másról van szó.

Aki megmondja:
Kis Lebowski

A GDC, vagyis leánykori nevén Game Developers Conference 2005. március 7. és 11. között ■ San Francisco-i Moscone Centerben, immáron 19. alkalommal került megrendezésre. Kicsit olyan, mint ■ egyetemi gólyatáborok, ahol a nagy öregek összefutnak a fiatal, de annál lelkesebb utánpótlással *(ha emlékeim nem csalnak, a gólyatáborban azért nem csak „összefutnak" – 42)*, eszméket cserélnek, iszogatnak, kapcsolatokat építenek. Itt annyi a különbség, hogy ■ mi jövőnk múlik rajta, ■ játékosoké. A GDC ugyanis nem más, mint a játékfejlesztők éves bálja, ahol ■ szakma krémje gyűlik össze egy néhány napos konferenciasorozat keretében, hogy látványos prezentációk keretében bemutatkozzanak egymásnak. Játékprogramozók, tervezők, művészek, grafikusok lézengenek napokon át a hatalmas terepen, kisebb és nagyobb cégek standokon és előadásokon igyekeznek minél meggyőzőbb hírverést csinálni. Mindenki felveri ■ port, a sajtó meg kapkodja ■ információkat, amiből meg is lehet a címlapsztori (és ■ GamePro is beállt a sorba, ejnye-bejnye...). Egyértelmű, hogy ■ GDC sokkal inkább ■

szakmának szól a szakmától

nem olyan látványos és elsöprő erejű esemény, mint példának okáért az E3, ahol tényleg ■ játékok kerülnek előtérbe, de azért ■ higgyük azt, hogy nem érdemel annyi figyelmet. Számtalan féltitkos megállapodás, előzetes bejelentés, komolyabb együttműködés születik itt, és bár leginkább a fejlesztők és a hardware gyárosok területe ez, nem egy téma van, ami minket, hétköznapi játékosokat is érdekelhet. Az öt nap alatt bizony sok hír csordogált San Francisco-ból, mi most igyekszünk a legérdekesebbel foglalkozni, amelyek talán ■ játékvilág jövőképéről is sejteni engednek valamit. Persze ne várjatok csodát, minden nagyobb név spájzolta az információkat, mert nyilván ■ idei E3-on szeretne leplet rángatni, de már érezhető ■ készülődés. Na de hagyjuk ■ bulváros sallangot, lássuk miből élünk, mi is történik ■ játékguruk birodalmában. Értelemszerűen a GDC-n mindenki ■

Microsoft és a Sony

bejelentéseire volt kíváncsi. Ha olvastátok az előző GamePro magazint (és miért is ne tettétek volna ezt?) abban is az újgenerációs konzolokkal foglalkozó cikket, akkor talán még emlékeztek, hogy ott sikerült részletes információkat szereznünk az Xbox ■ technikai paramétereit illetően. Nos a GDC-n igazolódott ■ papírforma, a Microsoft büszkén ecsetelte az új konzol várható felépítését, ■ lelkes brigád pedig odaadóan tapsolt, és tényleg, jól is hangzott a terv. Ellenben számunkra is kicsit csalódás, hogy ■ Sony nem követte ■ nagy riválisa példáját, és továbbra sem szólt ■ PlayStation 3-ról, illetve csak apró morzsákat ejtett el. A fejlesztőknek tartott prezentáció során ■ hoppon maradt sajtó csak annyit tudott meg az új gépről, hogy a Cell lelkű PS3 kemény és bonyo-

okosok összeülnek

lult masina lesz (tééényleg?) de igyekeztek olyan applikációs interfészt – vagyis játékfejlesztőknek szánt programozási segítséget – kialakítani, hogy ne kelljen újra mindenkinek iskolapadba ülnie, ha esetleg játékot akar készíteni az új konzolra. A Sony és a Khronos által közösen fejlesztett OpenGL/ES rendszer áll majd rendelkezésre, a munkálatok már a nagy cégeknél folynak egy ideje, nem kell aggódni. Persze nem csak ■ nagy cégek érkeztek érdekes előadásokkal, érdemes odafigyelni a

pletykákra is

amelyek sok izgalmas pillanatot okoztak ■ jelenlevő újságíróknak. Még szinte nem is hivatalos, de már köztudott a GDC óta, hogy James Cameron egy Xbox 2 projekten dolgozik, amelyet szinte szinkronban készít új filmjével (nyilván a kettő közt lesz is kapcsolat, csak még nem lehet tudni, milyen szoros). A tiszteletreméltó és bölcs Cameron jelenleg a Battle Angel Agila filmverzióját készíti, legjobb tudásunk szerint, de hogy az Xbox 2-es projectnek mi dolga lesz ezzel, arról sajnos még nem derült ki semmi.
Azt viszont szintén kifecsegték a madarak (Sanyi lelkesen röptette őket ■ szerkesztőségből) hogy az Interactive Data Visualization komoly segítségen dolgozik ■■ Xbox 2 grafikai munkáihoz, ugyanis

a fák fotorealisztikus megjelenítését célzó mozgó lombozat élethű megjelenítésére specializált csomagot fejleszt. Ennek végső eredményét konkrétan az Elder Scrolls IV: Oblivion-ben láthatja majd viszont a nagyérdemű.
Wesley Grandmont, az EA technikai vezetőjének előadása is nagy érdeklődésre tartott számot, ahol is kiderült, hogy milyen eszközökkel és művletekkel modellezték le ■ kocsikat az új Nascar játékban. Grandmont elárulta, hogy egy Maya alapú modellezőszoftvert fejlesztettek ki, amelynek működését a jelenlévők előtt is prezentálta, nem kevés sikerrel.
Idén is kiosztották a Game Developers Choice Awards néven futó díjakat, ez amolyan szakmai Oscar ■ játékvilágban, amely mindig a GDC-vel karöltve kerül megrendezésre. Szinte minden kategóriában ■ Half-Life 2 tarolt, ■ GTA: San Andreas pedig bukott (elcsukló hangok, elfojtott zokogás ■ szerkesztőségben). Csak az ■ tény vigasztalt minket, hogy ■ World of Warcraft legalább kapott díjat, ■ csodálatos látványvilága miatt. Nem vitatkozunk!

Na de evezzünk is vissza a konzolos meglepetések tengerére, hiszen a GDC egyik legnagyobb érdeklődéssel kísért előadása Satoru Iwata, ■

Nintendo elnökének beszéde volt

aki valóban jelentős kérdéseket vetett fel a videojátékok jövőjével kapcsolatosan. Véleménye szerint ■ játékiparnak hamarosan szembe kell néznie azzal a ténnyel, hogy ■ most kiöregedő generáció helyére új (lehetőleg sokkal több) játékosokat kell szerezni, és ehhez nem elég pusztán ■ folyamatos grafikai fejlődés. Pláne, hogy ■■ újabb gépek komplexebb fejlesztést igényelnek, vagyis az újgenerációs konzolok látványvilágához sokkal több programozó kell majd, főleg, ha újszerű irányításokkal is kísérleteznek ■ hardware terén (márpedig a Nintendo információink szerint kísérletezik). Ha pedig ennyi ember melózik egy játékon (főleg ha

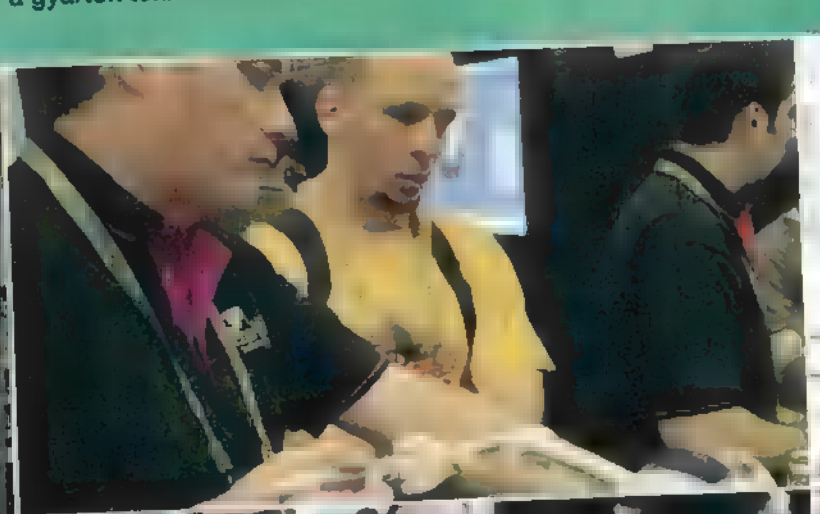
multiplatformról beszélünk) akkor nőnek a költségek és tovább tart, illetve erősen kétséges, hogy a fogyasztó hajlandó lenne-e többet fizetni. Így is elég röhejes, hogy egy játék tizenezer forintba kerül nálunk, amikor egy DVD film átlagosan négyezerért megvehető, vajon ki adna ki 40-50 ezret egy filmszerű játékért? Iwata úr szerint komoly újításokra és forradalmi megoldásokra lesz szükség a jövőben, ha versenyképes játékpiacot óhajtanak a cégek. És a cégek már hogy ne óhajtanának? Vajon a forradalmi megoldás a Ninteno kezében van? Ez lenne a Revolution? Satoru Iwata komoly elmélkedése után rátért a

GameCube utódjára

de elegánsan vissza is fogta szavait. Mondjuk ez teljesen érthető, hiszen a valaha volt legnagyobb játékcég ma már csak ezüst (esetleg bronz?) érmesként kullog a rangsorban, így vigyáznia kell arra, mit is ad ki új terveiről. Tehát a Nintendo elnöke épp arról nem számolt be, hogy mit is tud majd a Revolution, így még most sem lehet tudni, hogy igazak-e a pletykák, miszerint egy forradalmian új irányítási rendszer párosul majd az új géppel. Iwata annyit viszont elárult: már egészen biztos, hogy a következő konzol 100 százalékosan kompatibilis lesz a Kockával, mind a játékok, mind a kontrollerek terén (nyilván csak közös használatuk esetében). A most beruházó konzolosok tehát nem kaptak pánikrohamot, a GameCube-os nagy játékok továbbra is élni fognak, és ez kétségtelenül örvendetes hír. Továbbá WiFi kapcsolattal lesz felszerelve a masina, ami ugyebár arra enged következtetni, hogy a DS-el is tud majd kommunikálni, valószínűleg ugyanolyan elven, mint a jelenleg GBA Playerrel felszerelt Cube-ok. Hardware tekintetében csupán annyit lehetett megtudni, hogy a gyártók tekintetében nem lesz

nagy változás, a gép lelkéről továbbra is az IBM gondoskodik, míg a vizuális élményért az ATI felel majd, ez már eddig is bevált, tehát valószínűleg nem kell reklamálnunk. Annak ellenére, hogy a Microsoft bőségesen ontotta az infót az Xbox 2 online támogatásról, Iwata úr hallgatott az esetleges netes lehetőségekről, de ami késik, nem múlik. Valószínűleg az E3-on sokkal többet tudhatunk meg a Revolution képességeit illetően is. De ha csak azt vesszük alapul, hogy a GameCube milyen zseniális gépezet (és a szegényes szoftvertámogatottságról nem nyitunk vitát), akkor csak jóra számíthatunk.

Érezhető tehát a nagy készülődés, feltehetően még izgalmas év elé nézünk. És ne felejtsük el, idén még vár ránk az E3 is, amely feltehetően tartogat még számunkra meglepetéseket. Ne aggódjatok, a GamePro figyel. A világért se hagynánk ki!



JÁTSSZ VELÜNK ÉS NYERJ!

CSAK A HELYES VÁLASZT KELL ELKÜLDENED SMS-BEN, ÉS TIÉD LEHET EZ AZ ÉRTÉKES NYEREMÉNYCSOMAG:

06-90-633-311

ELTA 8886 CLS HÁZIMOZI HANGFALSZETT

- Aktív 5.1 hangszóró szett
- **Bemenetek:** 6xRCA az 5.1 hangzáshoz, 2xRCA sztereo bemenet
- **Mélynyomó:** 5,25", /60Hz-200Hz
- **Oldalhangszórók, valamint**
- **Centersugárzó:** 3", /200Hz-20kHz

For-Max Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 23
Tel: 06-1-342-6701
Fax: 06-1-342-4784

FOR-MAX

KÉRDÉS:

Mekkora méretű mélysugárzóval rendelkezik a hangfalszett?

GP A – 5,25"
GP B – 60Hz-200Hz
GP C – 6xRCA

Küldd el a helyes választ (GP A, GP B, GP C) a **06 90 633 311** telefonszámra.
Az SMS elküldésének határideje
2005. április 14.

(Az SMS díja 240 Ft + ÁFA - mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról!)
Az SMS rendszer működtetője ■ D.C.Lax Kommunikáció
Ügyfélszolgálat: 061 264-2443
E-mail: info@lax.hu,
Internet: www.lax.hu

TEVION 4000 DVD/DIVX LEJÁTSZÓ INTEGRÁLT DOLBY 5.1 ERŐSÍTŐVEL

- **Lejátszott formátumok:** Audio CD, CD-R / RW, MP3 CD, DVD, DVD-R / RW
- **Egyéb formátumok:** DIVX, VCD, SVCD, XVID, MP4, WMA, JPG, JPEG (képnézegető), AVI, MPG, MPEG
- **Tartozékok:** Távirányító, EuroSCART csatlakozó

GAMEPRO

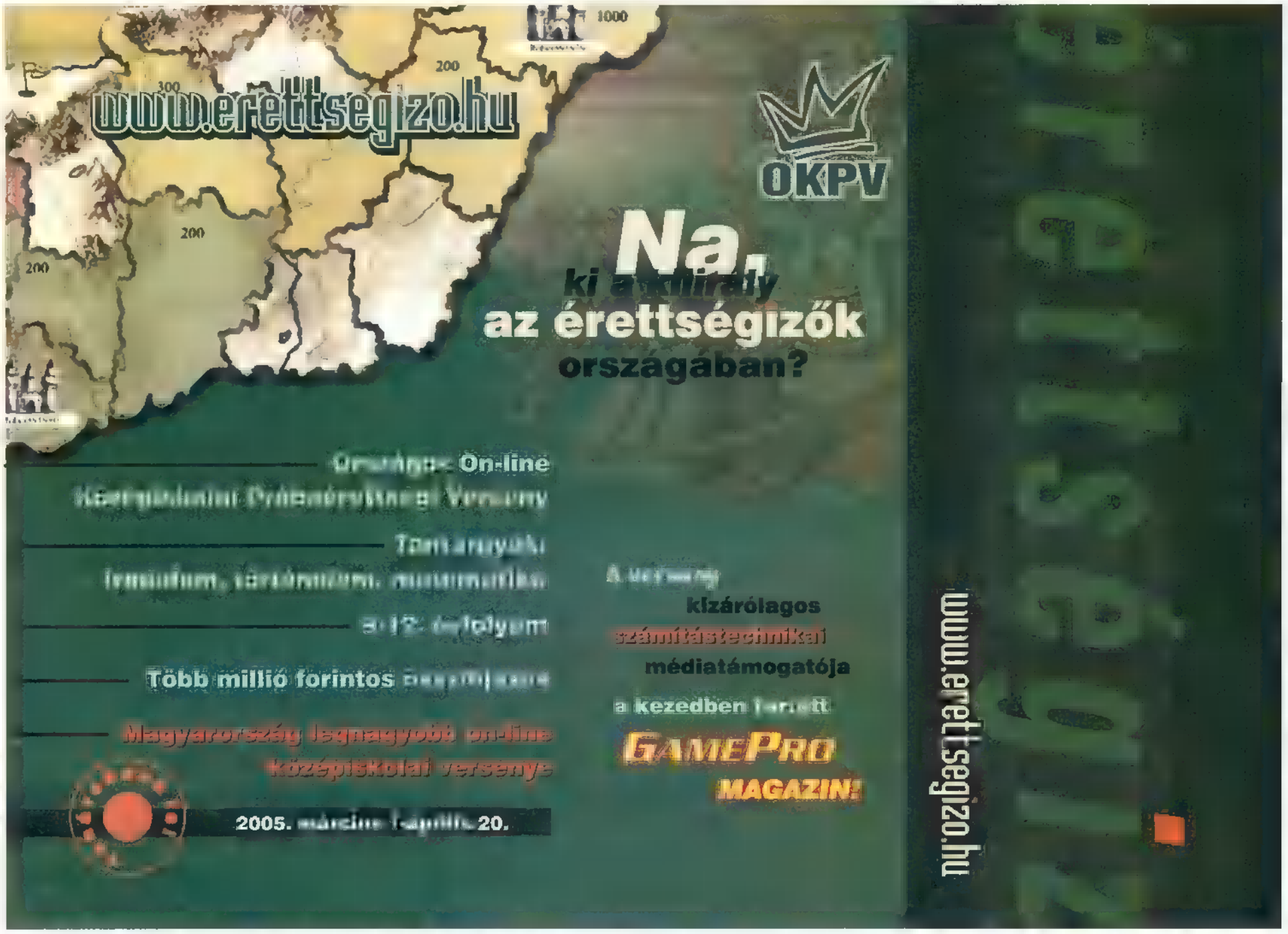
Újabb kiegészítő csomag a HATALOM KÁRTYÁI Kártyajátékhoz!

Hát igen, jó dolog Hatalom Kártyái játékosnak lenni, hiszen a készítők folyamatosan kényeztetnek minket az újabb és újabb kiegészítő paklikkal. Ezúttal Kísért a múlt néven jelent meg új kártyacsomag, melyben olyan remek kártyalapok találhatóak, mint ■ Kegyetlen gyökérszellem, a Quwarg ölész, vagy a Moa elmezár.

A Hatalom Kártyái egyébként szerintem pont ezért tudott Magyarország legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátékává válni, mert folyamatosan jelennek meg hozzá az újabb és újabb kártyalapok. Mindegyik lap egyedi grafikával és hatásokkal bír, ráadásul a legtöbb kártyán található valami mókás kis színesítő szöveg is. Eddig már csaknem 4000 teljesen különböző kártyalap létezik, úgyhogy a Hatalom Kártyáit tényleg mindig tartogat új meglepetéseket!

A Hatalom Kártyáit szinte minden játékboltban megtalálhatjátok, de talán ■ legegyszerűbb és legolcsóbb megoldás egyenesen ■ kiadótól megvásárolni, ■ www.hkk.hu internetes kártyaboltban.

Kapcsolódó weboldal: http://www.hkk.hu (A Hatalom Kártyái Kártyajáték hivatalos weboldala, tippekkel, tanácsokkal, lapkeresővel, és minden földi jóval.)


www.erettsegizo.hu
OKPV
Na,
ki a kiliraly
az érettségizők
országában?
On-line
Tantárgyak
Több millió forintos
Magyarország legnagyobb on-line
középiskolai versenye
2005. március 1-április 20.
kizárólagos
számítástechnikai
médiatámogatója
a kezedben tartott
GAMEPRO
MAGAZIN!
www.erettsegizo.hu
érettségiz

Hogy legyen
végre egy igazán
jó nyarad!
12 napos
Média
Külföld
ÖSSZPRÓBA
PEOPLE™ TEAM
(1) 275-75-76
SZIGORÚ
FIATBOLT

GamePro TESZT

A CSAPAT

Na most aztán "a GamePro proudly presents the eheti termés" mondhatnók, hogy egyúttal aglo-szaxon műveltségünkről is lefújjuk a port. A héten egymást váltották az örömteli meglepetések és a keserű csalódások: előbbire jó példa az Area 51 vagy a God of War, melyekről álmunkban sem gondoltuk volna, hogy ennyire ütősre sikerednek, a csalódás tárgya pedig a Driv3r volt... Egyszer már lebőgött konzolon, mégis vakon bíztunk abban, hogy a fél éven át csiszolgatott PC-s változatot sikerül kikalapálni. Hát nem, úgy látszik, valami mással voltak elfoglalva a fejlesztő bácsik. És nénik. Ismét egyaránt igyekeztünk a PC-sek és a konzolosok (illetve a mindkettősök) kedvében járni, bár összesítetten talán utóbbiak jártak jobban (egy hajszállal) – sebaj, a lényeg hogy jó legyen a játék, mindegy hogy milyen platformra érkezik.

42

FIGYELEM!
A GamePro értékelési rendszere szigorú, ámde igazságos. A 9 feletti pontszámok ritkák, csak olyan játékok kapják meg, amelyek igazi adu ászok a kategóriájukban. A többit olvasd el alant.

0-2.75: A játék az adott kategória szégyene, nevetséges és szánalmas egyszerre. Senkinek nem ajánljuk.

3-5.75: Egy kis ideig szórakoztató lehet, azonban játéktervezési szempontból komoly hiányosságokkal küszködik.

6-6.75: Szórakoztató és élvezetes játék, ámde hiányzik belőle az az úgynevezett „swung". Kipróbálásra érdemes!

7-8.75: Ha egy játék ebbe a kategóriába esik, akkor mindenképpen játszanod kell vele. A GamePro ajánlja mindenkinek ezt a programot.

9+ Egy kihagyhatatlan gyöngyszemre bukkantunk, amely nem hiányozhat egyetlen játékos gyűjteményéből. Egyszerűen játszanod KELL vele!

DR. PROTON

Drága doktorunk és rangidős falkavezérünk egyesíti magában Proton kapitány bátorságát az őrült tudósok magabiztosságát. Ha gond van, univerzális bölcsessége kihúz a csávából: a hangok a fejében ugyanis mindig megsúgják a megoldást. Persze, így könnyű.

- **szupererő:** szemlézer
- **gyengeség:** eljátszik a világpusztítás gondolatával

DR. SPOCK

Vulkáni kollégánk gondoskodik arról, hogy csapatunk egy pillanatra se veszítse lélekjelenlétét. Akár protontorpedók röpködnek, akár a 8472-es faj dörömböl ajtónkon, netán a valóra válik a rémálom – hiányzik még néhány cikk leadás napján, az ő szívében béke honol.

- **szupererő:** krízishelyzetben is nyugodtan képes mondani, hogy „pajzsok 30 százalékon"
- **gyengeség:** a romulánok

42

- NO DATA AVAILABLE -

- **szupererő:** tudja a választ
- **gyengeség:** néha érti a kérdést

KIS LEBOWSKI

A Nagy Lebowski szellemi testvére gondoskodik a banda életigenlő és mindenekfelett pozitív szemléletéről. Ő az egyetlen, néha elhagyhatja a hajót, hogy felvegye a kapcsolatot különféle idegen fajokkal.

- **szupererő:** szervezete elképesztő mennyiségű alkoholt képes feldolgozni
- **gyengeség:** néha így is átlépi a bűvös határt

LUCY FAIR

A titokzatos Lucy Fair... róla nehéz elfogulatlanul nyilatkozni. Ő vágyunk titokzatos tárgya, csaj (sőt, NŐ!) létére sok srácot megszégyenítő módon kismeri magát a játékok világában. Ördögien ügyes, ördögien szép... mindenesetre nagyon vigyázzatok vele!

- **szupererő:** bárkit kísértésbe visz
- **gyengeség:** néha saját magát is

SANYI CHIBA

Sanyi Chiba az élő bizonyíték a magyar-japán őshaza elméletre. Közeli hozzátartozói sem tudják róla, hogy ő az utolsó szamuráj. Szabadidejében kardot kovácsol, pusztakézzel vadászik vaddisznókra, néha pedig játszik is. A távol-keleti szellemhez méltó módon napi 14 órát dolgozik.

- **szupererő:** fogával kapja el a pisztolygolyókat
- **gyengeség:** hiányzik néhány foga

ASZPIK

Aszpik nevével ellentétben a megtestesült őserő, a kemény kéz, mely mögött érző robotszív dobog. Hétmillió közlési formában járatos, ezek közül hatmilliókilencszázkilencvenkilencezerkilencszázkilencvenkilencet csak a gépek értenek. Ebből (is) fakad, hogy jól kijön a hardverekkel.

- **szupererő:** a nyelvét
- **gyengeség:** néhány hardverrel hajlandó

LARRY DAM

Deszkásunk annyira laza, hogy felér az emeletünkre, lenti biztonsági őr hozza utána elszórt testrészeit. Informál minket a kinti világ eseményeiről, tőle tudtuk meg például, hogy vannak a világban csajok is, akik majdnem olyanok mint a fiúk, lehet velük játékokról beszélgetni.

- **szupererő:** eszement deszkás skillek
- **gyengeség:** néha értjük, mit beszél

Új arcok a fedélzeten

(Hangpróba, egy-kettő-három! Köhhöm.) Drága Barátaink, Olvasók! Ünnepi alkalom ez a mai, hiszen két új harcostársat – vagy inkább régi barátot – üdvözölhetünk a GamePro csapatában. Végre lesz, aki dolgozik helye... szóval akikkel megoszthatjuk a játéktesztelés nehéz (ám nemes!) terhét. Fogadjátok őket szeretettel, beszélgessetek velük a nagyszünetben és ne vegyétek el az uzsonnájukat. Lécci.

LEGO LUSH

Enyhén műanyag-kinézetű ifjászunk a harmadik évezred igazi gyermeke. Éles szemű, a sok mirelitkajától viszont karcsú és az izomzata a módosult a műanyag. Általában vidám és ha kell, ló egy szépet.

- **szupererő:** cserélni tudja testrészeit
- **gyengeség:** néha darabokra hullik

TOP GÁNY

Új pajtásunk valóban sugárzó személyiség, igazi túlélő, belengi némi Fallout-szerű posztapokaliptikus báj. Diszkréten mutálódik, csak a jóízlés határain belül. Korán kel és aranyat lel, mert akkor hasad a hajnal – az anyag.

- **szupererő:** kedves a, nukleár a
- **gyengeség:** rendszeresen késik, mert Paksról jár be dolgozni

Area 51

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Röviden ■ földönkívüliek ■ mutánsok ■ lövöldözés

Hogyan lesz egy fénypisztolyos játéktermi lötyögésből komoly sci-fi FPS, ami talán még a Halo-val is versenyre kelhet? A titkos recept a Midway zsebében van, és ezt most tényleg nagyon eltalálták.

A [illegible] PlayStationt, [illegible] lehetett [illegible] nem [illegible] kis [illegible] a [illegible] a [illegible] de [illegible] álmatlan [illegible] a Time Crisis [illegible] az Area 51 [illegible] zseniális [illegible] a mai [illegible] amikor [illegible] az Area 51 [illegible] ami [illegible] szakított a [illegible] nek [illegible] stílussal, és totális [illegible] született [illegible] a régi név [illegible]

Az Xbox-verziót [illegible] tehát [illegible] a hónom alatt, [illegible] a [illegible] és indultam [illegible] haza, [illegible] mit művelt a Midway a [illegible] szeretném [illegible] az új Area 51.

a régi fényében pompázik

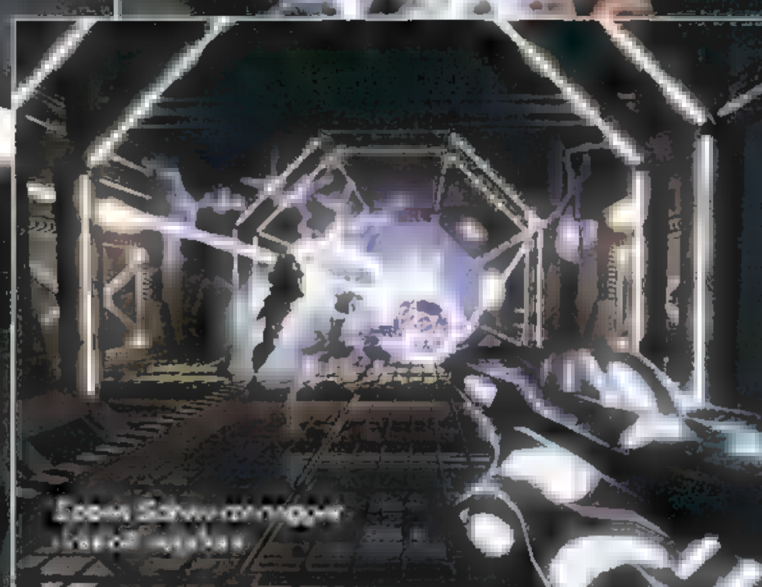
[illegible] az [illegible] hogy a [illegible] csakis [illegible] egésznek. [illegible] a régi játékok forgatókönyve nem állt a [illegible] is [illegible] lövöldöztünk a [illegible] a fenét [illegible] van a [illegible] és az [illegible] hoz sok [illegible] a történetmondás [illegible] de [illegible] a sztori [illegible] mint

Na és ott lenne [illegible] mindenki!

Szeretjük a kétkezes fegyvereket, [illegible] igaz?

Bocs, ha felébres[illegible] erre jártam...

Mióta boncolják ruhában az embereket a meztelen [illegible]?



Csak [illegible] pisztolyom [illegible] de lábamon [illegible]

Mindenki min[illegible]enki ellen

[illegible] al[illegible] buli a kettes [illegible]

[illegible] pa[illegible]om az ólmot [illegible] etni al[illegible]

Igéző szemek a [illegible]

[illegible] rátehettük [illegible] kat, egyfajta [illegible] ki. [illegible] bármit lebontsunk [illegible], ami csak az utunkba állt [illegible], szürke [illegible]. Azonban az [illegible] nem ez, [illegible] az alternatív [illegible] egy [illegible] hasznos [illegible]. Ez pedig nem az a [illegible] alá [illegible] a [illegible] kedvenc [illegible] visszaverődik a [illegible] lehet akár [illegible]. Miután [illegible] a fegyvert, [illegible] nehéz.

Dévényi Tibi bácsihoz hasonlóan

[illegible] az [illegible] nem [illegible] Hamar kiderült, hogy a [illegible] az [illegible] is [illegible] A [illegible] a [illegible] A jó [illegible] a mutáció [illegible] le [illegible] szert tesz [illegible] extra [illegible] támadni [illegible] eszköz [illegible] a [illegible] azonnal [illegible] főhősünk [illegible] formát tud [illegible]. Ha [illegible] a [illegible] vörösre vált és [illegible] sor [illegible] a [illegible] követő [illegible] kibocsátására, [illegible] hamar [illegible] a kiszemelt [illegible] ettől [illegible] energiája is [illegible] a kis [illegible] akár [illegible] az [illegible] támadni [illegible]. A [illegible] minden ilyen [illegible] lejjebb esik, [illegible] közel [illegible] maj[illegible]

a „mészárlás" parancsot kiadni

[illegible] emberi, [illegible] a [illegible] történő [illegible] ám [illegible] is rendelkeznek [illegible] tok alatt [illegible] Ethant, [illegible] taktikai [illegible] az [illegible] el [illegible] Emellett [illegible] szinten [illegible] kell [illegible] főhősünk [illegible] játszódó játék [illegible] és a textúrák tel[illegible] tekintetben [illegible] szívvel [illegible] az [illegible] tökéletesen [illegible] és [illegible] értelmet [illegible] sem [illegible] mint [illegible] a játék [illegible] neve [illegible] akkor sem [illegible] azonban [illegible] az ismert cím [illegible] minőségét. [illegible] és [illegible] szó.

KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

[illegible] valóban lehet [illegible] Halo-hoz hasonlítani

- **Belerázódás** Fél óra, nem több
- **Nehézség** Akadnak vészes helyzetek, és könnyű eltévedni
- **Újrajátszod?** Többször is érdemes

9.5

MEGJELENÉS [illegible]

[illegible]

Devil May Cry 3

Röviden ■ démonverős ■ kombózós ■ filmgelős

A Devil May Cry az a játék, ahol a „Dante pokla" szóösszetétel tényleg értelmet nyer. Méghozzá szó szerint. No nem mintha rossz lenne a játék, de ennyire nehéz akciójáspilt már rég tóltam...

Itt kell [illegible] a [illegible] sráccokkal...

Kis karácsony, [illegible]

A [illegible] a sorozatot, az [illegible] Dante az [illegible] sök közül az [illegible] Macsó szőke [illegible] aki [illegible] és [illegible] egy a [illegible] előhívott [illegible] keresztüldöfi a szablyájával, [illegible] vállrándítással [illegible] a [illegible] ugyanis szintén [illegible] csak az [illegible] állt a [illegible] folytatott örökös [illegible] (Hősünk viszont csak [illegible] a mamája ugyanis [illegible]) A [illegible] intró [illegible] amit [illegible] is láttam. Hősünk [illegible] testtel [illegible] magába a [illegible] is [illegible] Dante [illegible] a [illegible] „remek [illegible] lesz ez srácok", beindít [illegible] boxban [illegible] zúzos [illegible] aztán [illegible] a [illegible] a [illegible] és [illegible] az üzletét. Szóval [illegible] történetet [illegible] a [illegible] szabad [illegible] az [illegible] biztos, dehát nem is ezért szeretjük a [illegible] May Cry sorozatot...

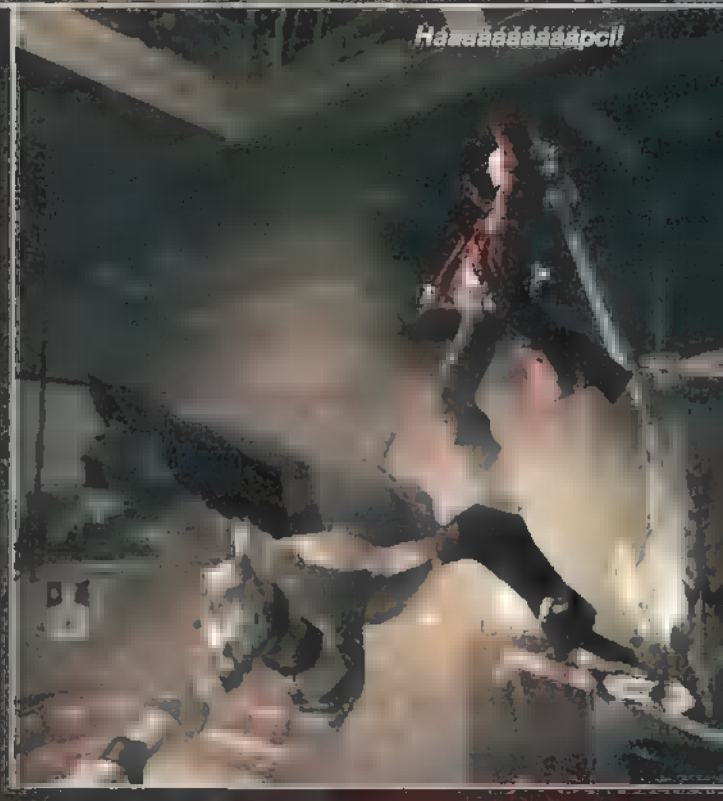
Annál [illegible]

Akkor is [illegible] vagyok a [illegible] ördöge!

átomgyors, nindzsás, vérgőzös akciórészekért

[illegible] a [illegible] a [illegible] Szó [illegible] arról [illegible] arról [illegible] hogy [illegible] az [illegible] az idegbeteg: csak [illegible] különféle [illegible] Ezenkívül [illegible] sokféle [illegible] kezünk [illegible] kerül, [illegible] megszerezzük [illegible] csak [illegible] egy közelharcos [illegible] messzire [illegible] között a kontroller [illegible] és [illegible] A különféle [illegible] és használatuk [illegible] a [illegible] a sztori [illegible] az [illegible] k borzasztón [illegible] fárasztottak [illegible] minket, [illegible] karakterekkel [illegible] átvezetőkkel, [illegible] a [illegible] keresztül mutat be [illegible] most is [illegible] az [illegible] de [illegible] az amatőr [illegible] miatt [illegible] inkább azon [illegible] hogy szándékosan eltúlozták [illegible] ahogy Dante [illegible] és [illegible] mozdulattal [illegible] zúzós hentelés [illegible] a fejét [illegible] a [illegible]

A [illegible] az [illegible] részek [illegible] fel. Az intróban [illegible] azt [illegible]

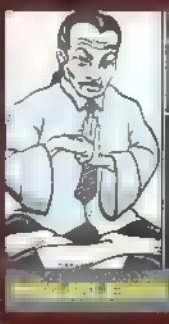


Háááááááááápci!

kivégzi gonosz ikertestvérét

aki [illegible] és... [illegible] de [illegible] el.

[illegible] a [illegible] mint az előző [illegible] így csak [illegible] az [illegible] részéket akár a [illegible] háttal [illegible] is [illegible] tolni...



SÁNYI CHIBA ÉRTÉKEL

[illegible] lopzottabb: de sokkal [illegible]

- [illegible] elég nehéz a kombókat megtanulni
- **Nehézség** [illegible] nehezebb mint az előző részek, [illegible] legzúzósabb PS2-es gém
- **Újrajátszod?** Talán, egyszer igen

8.5

Bard's Tale

Röviden ■ danászós ■ vándorlós ■ dorbézolós

A Bárd első meséje húsz telet látott már. Az úttörő játéksorozat az ötletgazda Brian Fargo irányítása alatt produkál teljes megújulást. Ha erre sem, akkor semmire sem kiáltozhatnánk igen erősen, hogy: NI! NI! NI!

– Hogy fogod a sarlót, Angus?!

Szervedelés, nőanyagozás, felkerekedés. A Bárd 1985 óta is csak eme tevékenységeknek hódol, persze konyít még a danolászáshoz is, hiszen a munkánál büdösebb csak a tíznapos patkányfasírozott lehet. (Bár erre nem kötnénk fogadást.) Az új Bard's Tale ezen haszon-, és élvhajhász figurán keresztül vezet a játékba, mely harsányan röhögi ki a fantasy egyezményesszentséges hagyományait és ügyes módon festi le a középkori Felföld jellegzetes hangulatát is. Konzolosok számára persze már nem ismeretlen a cím, de szerencsére PC-re is elkészült a drága (ilyen felülnézős 3D-s körbeforgós fantasy zúzda eddig csak jobbára konzolon volt.) Az arculat totálisan meseszerű, de a Bárd vitriolos személyisége, és a remek szinkronozással rögzített dialógusok miatt az anyag egy percre sem sorvad középkori vidámjátékká. Arra ott van a Konung. A karakterfejlesztés és a program működése nem törekszik különösebb újításokra: városok felfedezése, küldetések végrehajtása vár ránk, afféle Diabló-szerű hekkenszlessel, de a történet itt némileg

célirányosabb, és egységesebb

vonalat követ (ráadásul... van). A játék központi eleme, hogy a harcokban minket segítő lényeket idézhetünk (voltaképp ennyi a mágia-rész), minél jobb a hangszerünk, annál többet – mindegyiknek megvan a maga különleges képessége és gyengesége, ez némiképp változatossá teszi a játékmenetet (sajnos csak némiképp). Sajátos újítás még, hogy beszélgetések alkalmával célzottan választhatunk, hogy behízelgős, vagy csípős hozzáállással kívánunk-e megnyilatkozni. Rendszerint ez határozza meg a történet további alakulását is. Jópofa ötlet a narrátor, aki nem rejti véka alá a

csepűrágó főhős

iránt érzett ellenszenvét, kettőjük vitatkozásai közben záporoznak az emlékezetes poénok. A SnowBlind grafikus motor – mely három éve (!) mutatkozott be a Baldur's Gate Dark Alliance-szel – még ma is elfogadható megjelenítést kínál. Persze hasraesés, illetve azonnali hajletétel veszélye azért nem áll fent. A BT újraszervezett harc-szisztémájától azonban nem mindig voltunk elragadtatva. A fő gond, hogy az ellenségek viselkedése könnyen kiismerhető, nem követelik meg a változatos harcmodorokat. A csaták lefolyása hajlamosabb az önismétlésre, mint az ma elnézhető lenne. Az egy idő után már unalmassá váló harcrendszer kivételével viszont fanyalogni való egy szál sem maradt, hiszen csak a monitor előtt mellvértben feszítő fantasy rajongó nem ismer tréfát a fantáziában.

– Persze, emlék, hogy elkísértek...

– Egek[illegible] NAGYON hosszú [illegible]tett az éjs[illegible]

– Hát aztán! A sert amúgy is vizezi...

Spellforce Shadow of the Phoenix

PC CD-ROM

Hősnek lenni nem egyszerű feladat. Hiába oldjuk meg a lehetetlennél is lehetetlenebb feladatokat, mentjük meg a sárkányt és győzzük le a királylányt (a régi felállás már nem trendi) valami főgonosz mindig összekaparja magát, és nekilát elpusztítani a világot.

Röviden ■ végső leszámolós ■ kalandozós

A Spellforce második, és remélhetőleg utolsó kiegészítőjében egy nekromanta bácsi kavarja fel az állóvizet. A sztori részleteivel nem zsibbasztanék senkit, mert az olyan szinten hemzseg a kliséktől, hogy a végére már odáig jut ember, hogy de jó is volna visszamenni az időben, és lebeszélni Tolkien nevű tagot arról, hogy valaha is írógéphez üljön.

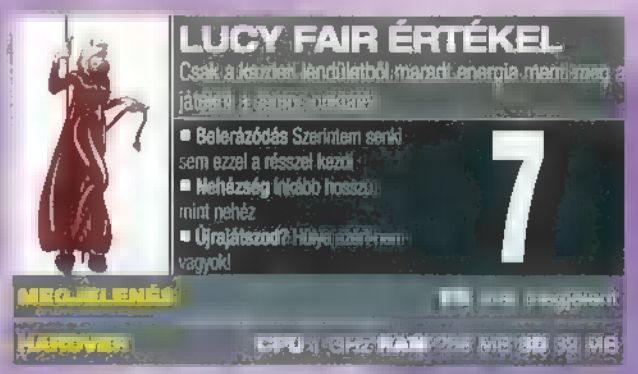
Egy kiegészítő ugyebár kiegészít, tehát nem lenne fair azt várni a Shadow of Phoenixtől, hogy a

feje tetejére állítja

megszokott rendszert. Nem is teszi ezt, inkább elalibizi dolgot annyival, hogy néhány új

szörnyeteg lajost, bicskát és bűvésztrükköt dob játékos elé: Nesze, nyominger, itt van neked újdonság!

Szóval hozzáállás a szokásos, de szerencsére a Spellforce is. Még így öregesen is egész kellemes látvánnyal hízeleg nekünk. Emlékszünk eredeti játék szexi tündérkéire? (Hiába, a minőséget még a konkurenciától sem lehet elvitatni ☺) S továbbra sem rossz dolog, hogy egyszerre kalandozhatunk, építkezhetünk, csatázhatunk. A gond csak az, hogy erre egyszer (-kétszer) már rácsodálkozhattunk, így nem várhatunk másra, mint a nagyon jónak kinéző második részre.

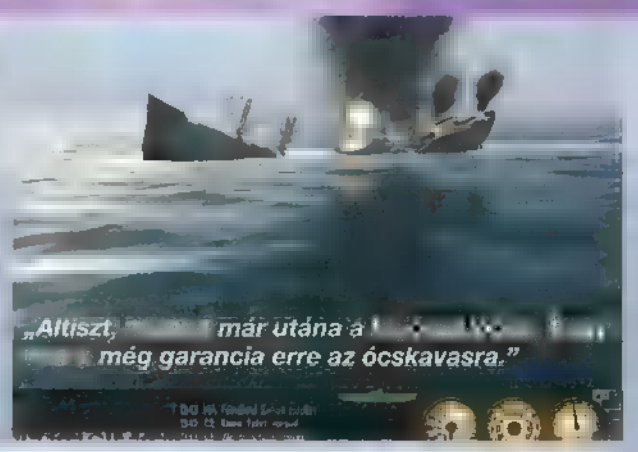


Silent Hunter 3

PC CD-ROM

Röviden ■ világháborús ■ tengeralattjárós ■ szimulátoros

„Talált, süllyedt!" Így tartja az ősi torpedózós mondás, és ha ügyesen irányítjuk U-Bootunkat, akkor itt is sokszor elhagyhatja szánkat a boldog felkiáltás. Egy német tengeralattjáró parancsnok személyében ezúttal bosszút állhatunk a sok, különböző FPS-ben lemészárolt német katonért!



„Látod azokat a bikinis csajokat?" „Hol, merre?"

A tengeralattjáró szimulátorok igazi különlegességet jelentenek, nem csupán a számítógépes játékok, hanem konkrétan a szimulátorok között is. Egészen speciális témával, extrém helyszínen (a víz alatt) tevékenykednek és ritkák, mint fehér holló. Sokan a bonyolultságuktól is elriadnak, hiszen – szemben egy akciójátékkal – itt azért egy-két óra rámegy, míg beletanulunk egy lélekvesztő megfelelő kontrollálásába. A jó hír viszont az, hogy SH3-ban lényegesen leegyszerűsítették a kezelést, ugyanakkor mindez nem megy a hangulat kárára. A háborús realizmust is kedvünkre szabályozhatjuk, úgyhogy aki manuálisan akarja felismerni egyes hajókat, és

kézzel beállítani torpedókat

annak ilyen nyalánkságokra is van lehetősége. Magán az U-Booton kívül legénység gondját is kell viselnünk, akik elfáradhatnak, ugyanakkor tapasztalatot is gyűjtenek, tehát érdemes szemmel tartani őket. És most íme döntő frankóság, hogy miért érdemes a stuffal foglalkozni – mert a grafikája, egyszerűen és szimplán ÜT! Nem picit, hanem nagyon. Mielőtt belekezdesz, tegyél magad alá valami puhát, hogy leeső állad ne koppanjon nagyot...

Cossacks II: Napoleonic Wars

PC CD-ROM

Röviden ■ napóleonos ■ taktikázós ■ újratöltős

Általában az, hogy egy játékhoz hozzátapasztanak egy számot (ez rendszerint a sorban következő pozitív egész), nem jelent mást, mint több szörnyet, nagyobb csatákat, durvább fegyvereket. Általában. De néha arra is képesek a fejlesztők, hogy kellemes meglepetéssel szolgáljanak. Így van ez a Cossacks esetében is.

Túlzás lenne azt állítani, hogy a valós idejű stratégiáktól felfokozott érzelmi állapotba kerülnék, de olykor-olykor én is belekontárkodom ebbe a férfias műfajba (persze szerintetek minden az, amit ti értelmesnek/izgalmasnak/hasznosnak tartotok ☺). Az ukrán srácok munkájától, a Cossacks első részétől mindenesetre nem vágtam hátast. A tömött sorokban nyomakodó, ólomkatonákra emlékeztető figurák tusakodása inkább tűnt viccesnek, mint lebilincselően eredetinek. Aztán rá kellett döbbenjek, ezúttal tényleg szó szerint kell venni azt ■ szokásos kérkedést, miszerint „az új részbe mindent beleadtunk".

A címből még egy

szerényebb képességű medvebocs

is rájöhet arra, hogy ezúttal a nagy (de egyébként meg kicsi) Napóleon korába csöppenünk. Szerencsére nem kötelező a franciakrémes. Ha nekünk szimpatikusabbak ■ poroszok, netán ■ angolok, esetleg az orosz medve, hát lelkünk rajta! Én mindenesetre maradtam (fél)hazafi, és osztrák-magyar vegyes párosban indultam világhódító turnémra.

A Battle for Europe elnevezésű játékmód kísértetiesen hasonlít a Rizikóra, vagy éppen ■ témában járatosak számára nyilván nem ismeretlen Total War-féle sorozatra. Ez azt jelenti, hogy egy – meglehetősen elnagyolt – provinciákra felosztott térképen kell tologatnunk parancsnokunkat azzal a céllal, hogy a végén Európa minden szegletében mi szedjük be az adót. E nemes feladat eléréséhez seregeket toborozhatunk, erődíthetjük már meglévő tartományainkat, ■ ha az ördöggel nem is, de mindenki mással simán cimborálhatunk. A diplomáciai alkuért egyébként fizetnünk kell, ami kicsit furcsa megoldás.

A játék tehát egy egyszerű, ám ■ eddig megszokottól mégis markánsan eltérő szinttel bővült, de ez nem jelenti azt, hogy a kistérképes, valós idejű részt elhanyagolták volna. Ez olyannyira így van, hogy az első rész veteránjai ■ elején nem is találják majd a helyüket. Sokkal kisebb szerep jut ■ építkezésnek, az erőforrások saját kezű behajtásának, ellenben

ezerrel rágyúrtak

■ harcrendszerre. Akkortájt ugyan már a puskák uralták ■ csatatereket, de volt egy kis bibi: miután elsült a fegyver, hosszú időbe telt újratölteni (érdekes, bizonyos dolgok évszázadok alatt sem változnak ☺...). A játék ezt ■ kényes helyzetet pöpec mód érzékelteti. Minden azon áll, vagy bukik, hogy mikor, milyen pozícióból tudunk tüzelni. Na ezt inkább nem is folytatom, mert még valaki kiforgatná ■ szigorúan szakmai témájú gondolatmenetemet ☺!

LUCY FAIR ÉRTÉKEL

Remek stratégia az okosabb gondolkodósabb fajtából.

■ Belerázódás Eltartegyszerű, mire rákapunk
■ Nehézség Oda kell figyelni
■ Újrajátszod? Még az sem kizárt

8.5

MEGJELENÉS

HARDVER CPU 1,5 GHz RAM 512 MB 3D 64 MB

A (francia) állam én vagyok

MX vs ATV Unleashed

Röviden ■ autós ■ mot'ros ■ sportos

A Rainbow legújabb játékát hét év levegőben és sárban megszerzett tapasztalatai fűtik. A motocross-szörnyetegek csatájának ezúttal nem lehetnek vesztesei. Csakis győztesei.

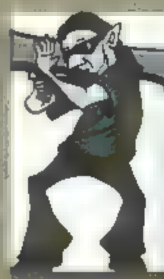
A játék két nagy múltú motorsport-sorozat összegyúrásából született meg. A Motocross Madness, és az ATV Offroad Fury házasítása korántsem logikátlan döntés a THQ részéről, hiszen ■ ilyen párosítások ritkán vezetnek kedvezőtlen eredményre. Ezúttal azonban igazi csemege került ki ■ fejlesztő Rainbow alkotóműhelyeiből.
Akár ■ fékezhetetlen kétkerekűek, akár ■ négykerék-meghajtású autómonstrumok a számunkra kedves khm... potencianövelők, immár felesleges tovább keresgélnünk. A játék ■ korábbi programokból már ismerős „megbocsátó" játékmenetet kínálja, a választható módok pedig ugyanúgy teret engednek ■ hagyományos versengésnek, mint

■ gépdémonok határait

kutató extrém eseményeknek. Sziklagyűrés, arénákban megrendezett autóátugratós/autótrancsírozós parádé, jópofa meglepetésszámok és persze ■ elmaradhatatlan free-style. A játékkal ismerkedőknek érdemes ■ utóbbi, kötetlen mód kitapasztalása után belevetniük magukat ■ karrierbe, persze ■ anyag hosszabb távú élvezetét ■ többjátékos lehetőségek biztosítják. Mindez, hála ■ alkotók figyelmességének, akár egyetlen gépen is működik, jóllehet az osztott képernyő látványánál ért már minket nagyobb öröm is. Egyaránt teperhetünk sorosan összekötött gépeken, és ■ neten. Természetesen ■ program PS2 változata is támogatja a hálózatos játékot. Az MX vs ATV gyors, hatékony, könnyed módon szórakoztat, egyedül ■ kaszkadőrmutatványok alkalmával követel meg komolyabb felkészültséget, de itt is csak ■ pályák méretéből adódhatnak problémák. Az elődökből megszokott irányítás, és a lényegében változatlan játékmenet kitapasztalása után feltétlen javasolt

a legkeményebb fokozatra

belőni ■ nehézséget, hiszen ■ program így számos extra opció elérését teszi lehetővé. Ha már az opcióknál tartunk: a játékos-avatárok testre szabása ebben ■ programban is rendkívül kezdetleges, itt még lenne mit ellesni pl. a Tony Hawk-sorozattól. Sommás véleményünk azonban az, hogy ennél többet már képtelenség nyújtani a játék „szülei" által meghatározott formák szerint. Ezeket az örökségeket ez ■ anyag most maximális színvonalon kínálja. Innen valószínűleg már csak az alapok újragondolásán át vezethet út tovább. A létező legjobb, legbiztosabb választás.



TOP GÁNY ÉRTÉKEL

A cross szerelmeseinek kihagyhatatlan

- Belerázódás ill. szó szerint is lesz, ha bírja a kontrollered
- Nehézség Javasolt csúcsra húzni
- Újrajátszod? Igen

9

MEGJELENÉS PS2, Xbox már megjelent

...már tényleg...

Menjetek előre, én fedezek!

...na jól van, ez esélytelen. Golfütőket beraktad?

Muslinca? SZÁL... aszontak!

Pffff. EZ az én formám.

PC Dome online shop

shop.pcdome.hu

hardver

Logitech MX 1000 [illegible]	19490 Ft
Logitech QuickCam Messenger	9990 Ft
[illegible]nheiser PC 130 headset	7990 Ft
Sennheiser PC 150 [illegible]	13490 Ft

akciós termékek

Colin McRae Rally 04	2490 Ft
Far Cry	3990 Ft
Half-Life	1990 Ft
Operation Flashpoint GotY	2990 Ft
Return to Castle Wolfenstein SE	3990 Ft
Soldiers: Heroes of WW2	2490 Ft
Syberia (H)	1990 Ft
TOCA Race Driver 2	6990 Ft
Unreal Tournament 2004	3990 Ft
XIII (H)	1990 Ft

aktuális ajánlat

Brothers in Arms: Road to Hill 30	9990 Ft
Children of the Nile	10990 Ft
Driver 3	9990 Ft
Myst IV: Revelation (H)	9990 Ft
Pacific Fighters (H)	9990 Ft
Playboy: The Mansion	9990 Ft
Silent Hunter III	9990 Ft
Splinter Cell: Chaos Theory	10990 Ft
Star Wars: KotOR 2	10990 Ft
Star Wars: Republic Commando	10990 Ft

shop.pcdome.hu

Keresd termékeinket az IDG MédiaShopban is!

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

A GamePro ajánlásával!

HATALOM KÁRTYÁI™

Társasjáték a javából...
...csak egy kicsit másképp!

- Vannak benne jó csajok
- Izgalmasabb minden másnál
- Megunhatatlanul változatos
- Akárhányan játszhatjátok
- Pénzdíjas versenyei is vannak, minden hónapban!
- Ráadásul tök olcsó!

Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!

Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infókért!

Driv3r

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Röviden ■ beépülős ■ autósüldözős ■ buta ellenfeles

Sok dohányból sok jó dolgot lehet csinálni. Vehetünk magunknak például egy jachtot, körbeutazhatjuk a Földet, alapíthatunk kutyamenhelyet, no meg finanszírozhatunk egy számítógépes játékot is. A Driv3r esete viszont azt bizonyítja, hogy a pénz önmagában nem elég.

Felhajtásból nem volt hiány. Sztárokból sem. A szereplők száján keresztül olyan (kvázi) híres színészek szólalnak meg a Driv3rben mint Mickey Rourke, Michael Madsen, Ving Rhames és Michelle Rodriguez. Ráadásul ezek a jelenetek nem is rosszak, kifejezetten kényelmes vackot ágyaznak meg magának a játéknak. Erre az (mármint a program) nem tesz mást, mint összetúrja, bepiszkolja a bőröndnyi pénzből megteremtett hangulatot.
De kezdjük az elején, mert már az indulás sem volt hétköznapi. Ártatlan érdeklődőként betöltve a programot már a kezdőképernyő előtt valami

lappangó gyanú

kezd kialakulni bennünk: itt valami nincs rendben. Ezt a rossz érzést a szavakkal nehezen visszaadható igénytelenséggel felvillanó információk váltják ki, de a főmenü azért már rendben van. Nem lesz itt semmi gond – gondolhatnánk, de milyen rosszul tennénk...
Percek alatt kiderül ugyanis, hogy a játék irányíthatatlan a PC-n megszokott billentyűzet-egér kettőssel. Aztán kerítünk egy jó minőségű gamepadet, s kezdünk ismét megnyugodni. A játék főszereplője Tanner, az FBI-ügynök, akivel feladatunk az lesz, hogy beépüljünk a floridai alvilág soraiba, hogy aztán jól rájuk húzhassuk azt a bizonyos nedves lepedőt. Céljai eléréséhez általában két dolgot használ:

szóval szerinted nőies a ka

Ennél már csak ■ traktor volna égőbb

durván gizda

sportkocsikat (a márkákat nem jegyeztem meg, de voltak egész jó színűek ☺), néha egyéb járműveket, illetve valamilyen lőfegyvert, mikor mi kerül a keze ügyébe.
Az autós résszel tulajdonképpen nincs is baj. Őrülten száguldozunk a szűkebbnél-szűkebb utcácskákon, közben szembeforgalom, gyalogosok, amit csak megkívánhatunk egy akciófilmre hajazó játéktól. A verdát nagyon csúnyán ki lehet készíteni, ebben a tekintetben meglehetősen kreatívnak mutatkozott a készítőgárda. Az autók viselkedése viszont néhol átcsap a sci-fi világába. Gyakran furcsa pattanásokat (nem olyan pattanásokat...) dobálásokat tapasztalunk, ha felhajtunk egy pad-

kára, járdára. Nekem a böszme, ősöreg amerikai autók jutottak erről eszembe, azokat szokták a filmekben így ugráltatni, miközben (zömmel afroamerikai) tulajdonosaik a zöld jelzésre várnak.
És aztán elérkezik a pillanat, amikor kiszállunk a kocsiból. Innentől kezdve

az egész átmegy tragikomédiába

hősünk darabos mozgása, szerencsétlenkedése a célkereszttel kifejezetten pozitív dolognak hat ahhoz képest, amit a gépi ellenfelek előadnak. Az MI körülbelül egy körömlakk értelmi képességeivel vetekszik, s ennek megfelelően reagál, illetve nem reagál. A sok egyéb apró hibát már felesleges is lenne idecitálni. Maradjunk annyiban, hogy felejtős az anyag.

Volt egyszer egy vadnyugat

God of War

Röviden ■ görögistenes ■ kaszabolós ■ istenesen kaszabolós

Már most aggódok a végső értékelés miatt, mi ugyanis objektív szempontok alapján pontozunk (ha nem tűnt volna fel) nem ám csak úgy ráizgulunk egy játékra és merő lelkesedésből kiosztunk egy tizest. Ó, mi nem.

A Medúza-csontkovács [illegible] de [illegible] ritkább szakma

Kratos félreértett egy szót. A [illegible] izé is. Szó szót követett...

Azért a tizesért meg kell dolgozni. A baj csak az, hogy hiába próbálok rosszindulatú és kötekedő lenni, a God of Warban nem nagyon találok hibát: valahogy így képzelem el, hogy milyen egy ideális külső nézetes akciójáték. Persze nem szeretnénk, ha miattunk kezdene el valaki vérengzeni - ki is raktuk [illegible] táblát - nem igazán finomkodó az anyag, de az egész annyira

stílusos és profi módon összerakott

hogy nem lehet felróni. Ráadásul nem csak agyatlan zúzás az egész, van minimális szerepjátékos beütés (fejleszthető fegyverek, varázslatok) és néhány fejtörő is, bár utóbbiak senkit sem fognak az őrületbe kergetni bonyolultságukkal. Maga a harc hihetetlenül pergős és élvezetes, nagyon könnyű belerázódni, de ahhoz, hogy mesteri szintre emeljük, sok idő szükséges. Ha már benne vagyunk, elképesztően látványos kombókkal tudjuk felszeletelni az ellenünk induló csúnyaságokat - 200-250 hit egyetlen kombólánccal... onnantól nincs megállás.. Hősünk Kratos, egy az istenek által elhagyott harcos, aki Pandora szelencéjét keresi, mellyel végre le lehetne győzni Zeusz fiát, Árészt, [illegible] háború istenét. Az alaphangulatot már az megteremti, hogy hősünk a játék első percben leveti magát egy szikláról – a programból megtudhatjuk, hogy mi vezette őt [illegible] a szomorú elhatározásra. Három héttel korábbról indul a tényleges játék, ahol egy viharban hánykolódó hajó fedélzetén találjuk magunkat, miközben különféle rondák másznak elő mindenfelől (hasonlóan a Prince of Persia: Warrior Within kezdéséhez). Technikai szempontból még tovább lehetne fokozni: [illegible] grafika egyszerűen pazar, látszik hogy nem csak [illegible] hardveren múlik minden, hanem azon is, hogy tudnak-e rá programozni... érdemes kikapcsolni [illegible] menüben a „softening" módot és úgy lesz csak igazán látványos. Emellett nincsenek töltési idők: ha nem halunk meg,

egy percre [illegible] áll le az akció

és sosem nem kell bámulni a „loading" feliratot. Az egész környezet él és mozog (eltekintve azoktól, akiket nem épp pár perce öltünk meg) a helyszíneket tátott szájjal nézi az ember, de még a háttérben sem csupán statikus díszleteket látunk. Az ellenfelek is változatosak, itt az egész görög mitológia hidrákkal, hárpiákkal, kentaurokkal, küklopszokkal, és még egy rakás szükséges plusszal. [illegible] nem dícsértünk még? A zene és [illegible] szinkronhangok tökéletesek, bármilyen filmben megállnák helyüket, összességében az egész pedig annyira jó, hogy aki elégedett tulajdonosa egy PS2-nek és kicsit is vonzódik az akciójátékokhoz, mindenképpen essen neki.

42 ÉRTÉKEL

Az akció a Devil May Cry-hoz [illegible], a [illegible] grafika, hangok [illegible]

- **Belerázódás** Percek alatt magával ragad
- **Nehézség** Nem olyan [illegible] mint amennyire annak tűnik
- **Újrajátszod?** Mindenképp. [illegible] a rengeteg extra miatt

10

MEGJELENÉS PS2 április 15.

Hősünk mindenkit [illegible] diszkréten távozik

Ha mászni akarsz, szerezz [illegible]

Sponge Bob Squarepants And Friends Basketball

PC CD-ROM

Röviden ■ szivacsos ■ tengeri csillagos ■ nem répás

Ebben a cikkben nem csak az új Spongya Bob játékkal szeretnénk megismertetni a Tisztelt Olvasót, hanem végre pontot tennénk egy vita végére is, amely a rajzfilmhősök létformáinak elemzéséről szól.

MI FÁN TEREM SPONGYA BOB?

A Klasky-Csupó műhely nevével fémjelezett Nickelodeon egyik legsikeresebb és legelborultabb rajzfilmsorozatáról beszélünk, amely magyar fordításban a Spongya Bob Kockanadrág címet kapta. Ebben [illegible] sorozatban egy szivacs-fickó életéről [illegible] szó, aki Bikinifenéken lakik, és élete annyira szürreális, hogy milliókat bolondított meg az évek során. Tisztázzuk tehát, kik a szereplők ebben rajzfilmben, mert az utóbbi időben már a GamePro is megzavarodott:

- Spongya Bob – ő bizony egy tengeri szivacs, a sorozat főszereplője, kicsit bugyuta, de aranyszívű jószág.
- Patrik - Spongya Bob legjobb barátja, aki egy lusta és nagyon lökött tengeri csillag(!), kajáért bármire képes.
- Szandi – Egy víz alatt lakó texasi mókus, aki búvárruhában él a halak közt (No Comment...)
- [illegible] Uram – Spongya Bob szakácsként dolgozik [illegible] Rozsdás Rákollóban, Rák Uram [illegible] főnöke, egyben a tulajdonos.
- Tunyacsáp – Spongya Bob szomszédja, [illegible] mogor-[illegible] polip, aki ki [illegible] állhatja Bobot.
- Plankton – Ő lenne [illegible] főgonosz a sorozatban, [illegible] a Spongya Bob féle herkentyű-burger receptjét akarja ellopni.

(De akkor melyik a répa? – Dr. Spock)

Spongya „Air" Bob in Action!

Nééézd, Tunyacsáp, én zsákoltam [illegible] előbb (idétlen kacaj)

Spongya Bob eddig itt csak jóformán hideget kapott, pedig ezek [illegible] játékok nem [illegible] felnőtt, kihívásokat kereső gamereknek szólnak, hanem a fiatal, rajzfilmszerető korosztálynak, akik nem feltétlenül vágynak Half-Life szintű játékmenetre, ha éppen kedvenc rajzfilmhősükkel akar baromkodni kicsit. A Sponge Bob Squarepants And Friends Basketball (vagy másik nevén Nictoons Friends Basketball) tökéletesen idomul ehhez az elváráshoz és egy NBA Jam szerű arcade kosárlabdajátékként kerül elénk. Valójában a Nickelodeon és a THQ közös gyerekéről van szó, ahol nem csak a mi nagyra becsült szivacs haverunk és bandája lép a pályára, hanem más Nictoon-os rajzfilmhősök (Wanda and Cosmo, Jimmy Neutron, Rugrats) is csapatban indulnak a meccseken. Valójában ennek a játéknak a

lényege a móka

amely nem igényel komolyabb szaktudást, hármas csapatokban kell kosarazni a hősökkel, összesen 8 pályán 17 játékossal 26 csapatban nyomhatjuk a fesztivált. Ahányszor megverjük a gépet, akciókártyákat kapunk, amelyek segítségével csapattagjaink speciális képességekre tesznek szert. Gyakorlatilag itt ennyiről van szó, kérdés persze, hogy kell-e ennél bárkinek több? Azt viszont sajnos elvakult rajongóként is be kell látnom, hogy ez a játék nem lett nagy szám, az irányítása nehézkes, és hiába a sok ismerős arc, és jó poén, azért egy sportjáték esetében valami kezelhetőség is kellene. Nem méltó ez Spongya Bobhoz, jó lenne, ha összekapnák egy kicsit magukat odaát.

KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL

Bob továbbra [illegible] Te [illegible] Ász, de a történelem nem [illegible]

- **Belerázódás** Nagyon egyszerű az alap
- **Nehézség** Nem lehet normálisan irányítani senkit a pályán
- **Újrajátszod?** Még n[illegible] azért elbohóckodom ve[illegible]

5.5

MEGJELENÉS [illegible] PC már [illegible]

HARDVER **CPU** 600 MHz **RAM** 128 MB **3D** 16 MB

KIS LEBOWSKI VS SANYI CHIBA

[illegible]

[illegible] hatalmas [illegible] minden [illegible] bekavartam a [illegible] tengelyen, [illegible] érzéseit sem [illegible] ettől [illegible] a [illegible] vábbra is az [illegible] láttam: nem [illegible] sokat, ahogy ez a kosaras sem [illegible] ez [illegible] 2-es [illegible] vélemény is [illegible] ami nem fanatikus [illegible] mint Kis [illegible] így teljes a [illegible] nem?

Sabotain: Break the Rules

Röviden ■ szájberpánkos ■ lövöldözős ■ szerepjátékos

PC CD-ROM

Kinek ne kéne egy-két beültetés, egy kis célkövető cucc a szembe, egy csuklóból kijövő penge, vagy csak MP3-gyűjtemény a bőre alá? Igaz, a világ is csöppet lepusztultabb, de hát a cyberpunknak pontosan ez adja meg a hangulatát. Egy kezemen is meg tudnám számolni, hány játék jelent meg ebben a témában, pedig a papír szerepjátékot tolók tudnának mesélni róla, menynyire élvezetes és hangulatos a jövő világa, annak ellenére, hogy erősen sötét képet fest. A Sabotain viszont most kísérletet tesz arra, hogy beszippantson a lepusztult nagyvárosok, számítógépesített mindennapi élet hangulatába, egy szerepjáték-FPS keretein belül. Maga a történet nem fog Oscar-ra pályázni: létezik a Galaktikus Birodalom, amelyik harcban áll a Független Világok Konföderációjával. Ezúttal nem a lúzer felkelők oldalán küzdünk a világmegváltásért, hanem a Birodalom egy elit ügynökeként igyekszünk rendet hozni a lázadók által okozott káoszban! A játék elején létrehozhatunk egy karaktert, különböző tulajdonságokkal, de ha nem akarunk ezzel foglalkozni, akkor választhatunk a kemény Bruce Willis macsó harcos (egyébként kicsit tényleg hasonlít rá) és az aranyos kiscicának tűnő, de

valójában hidegvérű orgyilkos

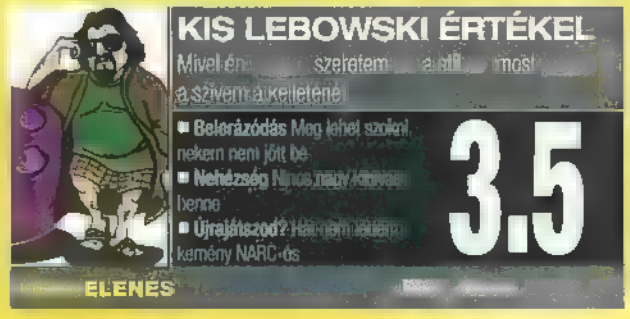
leányzó között. Miután lerendeztük előéletünket, máris belevethetjük magunkat a cyberpunk világba. A grafika kicsit halovány, senki ne várjon egy Half-Life 2-t, de legalább hangulatos. A városban is számtalan ember mászkál, vagyis nem kihalt tereken kell ide-oda kolbászolnunk. Ami kevésbé örömteli, hogy ezek a derék polgárok hihetetlenül nem kommunikatívak, állandóan ugyanazt az egy-két mondatot szajkózzák, a szájuk sem mozog beszéd közben, ráadásul minden harmadik ugyanúgy néz ki. A harc pedig egy szimpla FPS-hentelés, nem sok köze van a szerepjátékokhoz. A küldetések között viszont vannak érdekesek és a történet sem rossz, úgyhogy aki rá van kattanva erre a témára, nyugodtan belekezdhet.

NARC

Röviden ■ drogosztagos ■ fél várost kiírtós ■ kemény zsarus

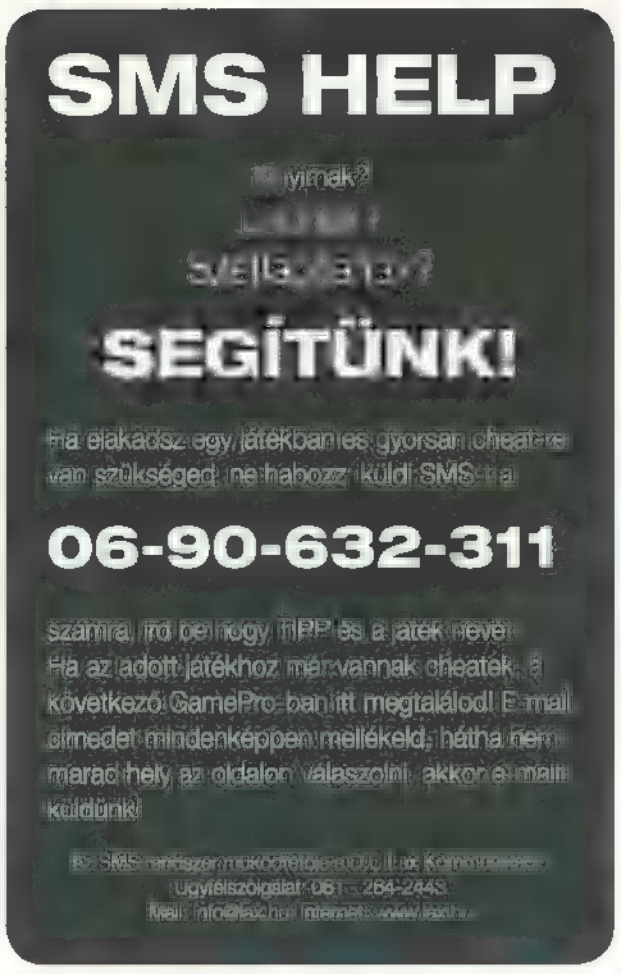
A HÉT BUKÁSA

A szűkszavú, de annál keményebb öklű zsaruk jól befűtenek ■ alvilágnak, amely éppen ■ eddigi legnagyobb dobására készül: egy új típusú drogot terít az utcákon. Ezzel le is lőttük a poént!
Nem túl eredeti sztori, ugye? Adott egy alvilági banda, amelyik minden eddiginél keményebb drogot fejleszt ki. Ettől ■ cucctól az ember olyan erőt kap, ami még ■ haldoklót is telepumpálja energiával. Két zsaru, Marcus Hill és Jack Forzenski ered ■ új narkó nyomába, és háborút indítanak a K.R.A.K. nevű bűnbanda ellen. A történet menete szerint (amely leginkább a Getaway forgatókönyvéhez hasonlít) váltogatjuk ■ általunk irányított szereplőt, és egy szolid Max Payne-es játékmenet vár ránk, ha van gyomrunk ehhez ■ produkcióhoz. Ugyanis hiába az ütős intró, a kemény zene, és ■ elsőre durvának tűnő hangulat, kiborítóan hamar jövünk rá arra, hogy iszonyatos grafikával, akadozós képekkel, és agyatlan lövöldözéssel állunk szemben. Sajnos később sem lesz jobb ennél, és bár látszik, hogy a Midway véresen komolyan hitte, ebből lesz a cserebogár, csak egy kis életképtelen lárva sikeredett végül. Aggasztóan csúnya ■ grafika, még Xboxon is, ráadásul az irányítás sem esik kézre (csak ■ Driv3r konzolos verziója volt borzasztóbb). Pedig annyira akartuk, hogy valami kellemes külső nézetes akciójátékról számolhassunk be nektek, de végül aztán ■ lett belőle. Bukás. Minden téren.



Csítz

Összegyűjtöttünk Nektek néhány cheat-et azokhoz a játékokhoz, melyekről ebben a számunkban írtunk. Akinek valamilyen extra kívánsága van, küldjön SMS-t és segítünk – erről külön dobozban olvashattok.



Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)

Egy cheattel kell beérnetek, de cserébe nagyon durva: minden módot, kosztümöt és galériát hozzáférhetővé tesz. A start menüben tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2-t, közben pedig forgasd ■ bal sticket, amíg nem hallod: Devil May Cry.
Az orbok gyűjtögetésére a legtökéletesebb helyszín ■ ötödik titkos küldetés, amit a kilencedik pályán találunk. Menj végig a szinten amíg odaérsz, ahol a spirált (vagy mit) kapod. Menj át ■ vízesés alatti átjárón, felfelé át a szűk járaton, egészen addig, míg az iménti hely fölé érsz. A titkos küldetést néhány fényesen világító kristály jelzi. Na. Most jön a java. Ha bent vagy, a feladatod az, hogy 40 másodperc alatt szét kell csapnod minden törhető tárgyat. A jukebox-ban például 500 piros orb ván, de akad máshol is. Érdemes a küldetést elsőre-másodszorra nem teljesíteni, hanem elhibázni és folyamatosan újra kezdeni – jól be lehet tárazni orbokból.

Önök kérték

Knights of the Old Republic 2 (PC)

Keresd meg a játék könyvtárában a „swkotor2.ini" fájlt és nyisd meg (pl. úgy, hogy Windows/Total Commanderben nyomsz egy [F4]-et). A „game options" részbe írjuk be: „EnableCheats=1". Mentsük el, majd a játékban nyomjuk meg a [`] gombot és ■ [ENTER]-t. Ezután jöhetnek ■ cheatek:

heal	gyógyítás
setcomputeruse XX	komputerhasználat 1-99
setdemolitions XX	robbantási képesség 1-99
setstealth XX	lopakodás 1-99
setawareness XX	tájékozódási képesség 1-99
setpersuade XX	rábeszélőképesség 1-99
setrepair XX	javítási képesség 1-99
setsecurity XX	feltörés képessége 1-99
settreatinjury XX	gyógyítás 1-99
setstrength XX	erő 1-99
setdexterity XX	ügyesség 1-99
setconstitution XX	állóképesség 1-99
setintelligence XX	intelligencia 1-99
setwisdom XX	bölcsesség 1-99
setcharisma XX	karizma 1-99
addexp XX	XP!!!
turbo	lelassulnak az ellenfelek
invulnerability	God-mód
addlightside XX	jó oldal pont
adddarkside XX	sötét oldal pont
revealmap	Az [M] gomb lenyomásával a teljes térkép láthatóvá válik
givecredits XX	XX mennyiségű pénz
givemed	100 elsősegélycsomag
giverepair	100 szerelőcsomag
givecomspikes	100 computer spike
givesitharmour	100 páncél
addlevel	szintet lépünk

MOBILMATRIX

A [illegible]

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-62-62-62-re, vagy [illegible] telefonról hívd a 06-90-44-24-69-es számot!
[illegible] tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, [illegible] játék): (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a GPTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (Java játéknál 1x vagy 2x) (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!)
Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott tartalomtípus letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

MONO CSENGŐHANGOK!
06-90-62-62-62
POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!
06-90-635-545

MONO-POLI WAP!

A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

KÜLFÖLDI POP	mono	poli
411 - On my knees	GP28665	[illegible]
AHA - Take on me	GP28476	GP37176
Alcazar - This is the world we live in	GP28659	GP37182
Blue - All rise	GP28036	GP37320
Blue - One love	GP28580	GP37447
Britney Spears - Brave [illegible] girl	GP28566	GP37265
Britney Spears - I'm not a girl, not....	GP28641	GP37358
Christina Aguilera - Beautiful	GP28662	GP37370
Crag David - I'm walking away	GP28548	GP37236
Craig David - Fill me in	GP28635	GP37449
Dido - Sand in my shoes	GP28532	GP37211
Dido - See you when you are 40	GP28542	GP37231
Duran-Duran - Ordenary world	GP28478	GP37178
Edwyn Collins - A girl like you	GP28473	GP37156
Enrique Igelsias - [illegible] in love	GP28317	GP37076
Eros [illegible] - Un attimo [illegible] pace	GP28227	GP37052
Jean Michelle Jarre - Oxygene	GP28320	GP37078
Jennifer Lopez - Baby I love you	GP28350	GP37144
Jennifer Lopez - Get right	GP28703	GP37512
Keane - This [illegible] the last time	GP28693	GP37478
K-Maro - Femme like you	GP28704	GP37513
Kylie - [illegible]	GP28009	GP37025
Kylie Minogue - Chocolate	GP28467	GP37748
[illegible] Bedingfield - These words...	GP28739	GP37550
[illegible] Jones - I've got [illegible] see you...	GP28734	GP37538
O-Zone - Despre tine	GP28583	GP37201
O-Zone - Dragostea [illegible] tei	GP28349	GP37751
PanjabiMc - Jogi	GP28013	GP37047
Robbie Williams - Misunderstood	GP28675	GP37390
Robbie Williams - Radio	GP28570	GP37271
Sade - Smooth Operator	GP28552	GP37241
Safri Duo - People in [illegible] world	GP28352	GP37154
Salome de Bahia - Taj [illegible]	GP28539	GP37210
Suzanne Vega - Toms Diner	GP28475	GP37159
The Carpenters - Close to you	GP28735	GP37540
Weezer - Buddy Holly	GP28553	GP37244

ROCK-METÁL TOP 10	mono	poli
ACDC - Highway to Hell	GP28252	GP37774
Depeche Mode - Black celebration	[illegible]	[illegible]
Depeche Mode - Here is the house	GP28316	[illegible]
Green Day - Boulevard of broken...	[illegible]	GP37387
Limp [illegible] - Behind blue eyes	GP28351	GP37152
Linkin Park - Numb [illegible]	[illegible]	[illegible]
Madness - Our house	[illegible]	GP37472
Queen - [illegible] are [illegible] champions	GP28212	GP37158
Rammstein - Amerika	[illegible]	GP37507
The Rasmus - First day of my life	GP28353	GP37155

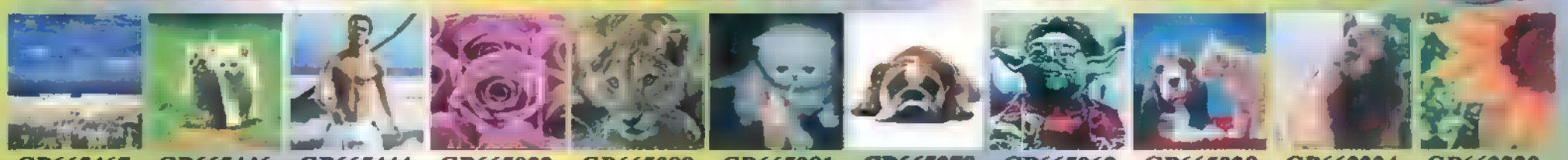
MAGYAR POP	mono	poli
Á[illegible] Vanilla - Csak egy éjszaka volt	[illegible]	[illegible]
Ákos - Ilyenek voltunk	[illegible]	GP37049
Ákos - Keresem az utam	GP28362	GP37856
Ákos - Örvény	GP28363	GP37857
Ákos - Valami véget ért	GP28364	GP37858
[illegible] Csilla - Jól vagyok és pont	GP28302	[illegible]
Baby Gabi+Lala - Darabokra [illegible]	GP28329	GP37139
Charlie-Kiraly Linda - Játszom, ...	GP28267	GP37108
Crystal - Hajnali fény	GP28629	GP37315
Crystal - Itt megtalálsz	GP28342	GP37080
Crystal - Két [illegible]	GP28376	GP37870
Csonka András - Szeretem a szemed	GP28379	GP37873
Desperado - Csak egy perc	GP28574	GP37279
Desperado - Ég veled	GP28383	GP37877
Desperado - Gyere és álmodj	GP28384	GP37000
Desperado - Tiéd a főszerep	[illegible]	GP37884
Desperado - Tombolj	GP28392	GP37885
Fiesta - A tiéd mindenem	GP28400	GP37893
Fiesta - Mikor rád pillantok	GP28403	GP37896
Fiesta - Újra meg újra	GP28405	GP37898
Gáspár L. - Hagyd meg nekem..	GP28556	GP37444
Gáspár Laci - Sosem [illegible] egyedül	GP28568	GP37267
Groovehouse - Éjjeli vadász	[illegible]	[illegible]
Groovehouse - Ha újra látom	[illegible]	[illegible]
Király Linda - Clubsong	GP28183	[illegible]
Király Linda - Fast lane	GP28417	GP37910
Király L.+Gáspár László- Olimpiai dal	GP28538	GP37221
Mary - Jeges szív	GP28468	GP37750
Nox - A tél [illegible]	GP28670	GP37380
Nox - Ébredj fel	GP28344	GP37082

MAGYAR POP (folyt.)	mono	poli
[illegible] - Friesong	GP28431	GP37923
[illegible] - Százszor ölelj még	[illegible]	GP37711
[illegible] - Vágyom a [illegible] után	GP28433	[illegible]
[illegible] - A [illegible] hajnalán	GP28571	GP37272
Romantic - [illegible]	[illegible]	GP37007
[illegible] - Egyetlen [illegible]	GP28277	GP37035
[illegible] - [illegible]	[illegible]	GP37935
TNT - [illegible] találok [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Vera - Son of a preacherman	[illegible]	GP37148
Unique - [illegible]	[illegible]	GP37084
United - A [illegible] napos [illegible]	[illegible]	GP37941
United - Élni tudni kell	GP28457	[illegible]
United - [illegible] kéne [illegible]	[illegible]	GP37943
United - Végső [illegible]	GP28716	GP37533
[illegible] - Az idő	[illegible]	[illegible]
[illegible] - Homokba [illegible]	[illegible]	[illegible]
V-Tech - Semmi nem [illegible]	GP28587	GP37290
V-Tech - Senki [illegible] nem...	GP28455	GP37947
V-Tech - Tűzforró vágy	GP28456	GP37948
Zanzibár - Nem [illegible]	GP28327	GP37726
Zsédenyi Adrienn - Motel	GP28644	GP37341

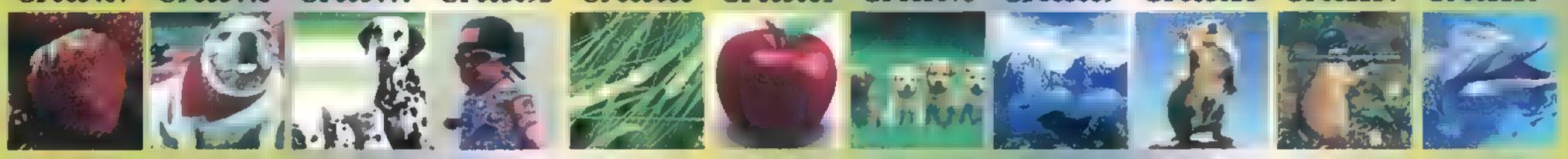
R'N'B - RAP		
50cent - Candy shop - rap	GP28737	[illegible]
Black Eyed [illegible] - Hey [illegible]	GP28083	GP37825
Black Eyed Peas - Shut up	GP28048	GP37429
Black Eyed Peas - The apl song	[illegible]	GP37524
D12 - My band	GP28297	GP37087
Eminem - Mockingbird	GP28714	GP37534
JayZ + Beyonce - Bonnie and Clyde	GP28692	GP37477
Nelly - Over and over	GP28705	GP37514

Mono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első [illegible] betűjelét: [illegible] NO, Samsung [illegible], Sagem SA, Motorola [illegible], Siemens SI, Ericsson [illegible], [illegible] AL. PL.: [illegible] AL. A csengőhangok [illegible] készülékre és a [illegible] azokra tölthetők le, melyek [illegible] mindhárom mobilhálózatból! [illegible] letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, [illegible], [illegible] MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545 WAP!



GP665467 GP665446 GP665444 GP665092 GP665088 GP665081 GP665078 GP665069 GP665028 GP662224 GP662220



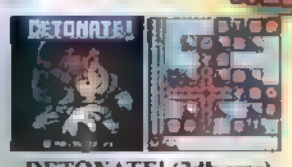
GP660420 GP660355 GP660351 GP660338 GP660267 GP660265 GP660229 GP660182 GP660177 GP660128 GP660036

A legJAVA! 06-90-529-444! WAP!

JAVA készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8710i, N-Gage, N-Gage QD Sharp GX10i, Motorola V300, V400, V500, V525, V600.

[illegible] the Dealer (2db sms)
Kód: GPGAME 52937

Ancient Empires (2db sms)
Kód: GPGAME 37727



DETONATE! (2db sms)
Kód: GPGAME 24165

Collision [illegible] (2db sms)
Kód: [illegible] 69085

Buffy, the Vampire Slayer (2db sms)
Kód: GPGAME 81757

Car Racer 2 (2db sms)
Kód: GPGAME 66541

Alpha Wing (2 db sms)
Kód: GPGAME 24113

CANNONS (2db sms)
Kód: GPGAME 24121

Fantasy Warrior (2db sms)
Kód: GPGAME 38423

CRASH'N'BURN (2db sms)
Kód: GPGAME 24147

Highway Racer (2db sms)
Kód: GPGAME 25323

MiniGolf (2db sms)
Kód: GPGAME 40287

DRAGON ISLAND (2db sms)
Kód: GPGAME 24175

FRUIT MACHINE (1db sms)
Kód: GPGAME 53157

PIPE WORKS (2db sms)
Kód: GPGAME 24197

Scooter Lovers (2db sms)
Kód: GPGAME 53819

Raptor Heavy Squad (1db sms)
Kód: GPGAME [illegible]

Super Sheriff I (1db sms)
Kód: GPGAME 84637

POCKET LOOX 420

Ha igazán komoly és elfoglalt embernek akarunk látszani, mindenképpen szükségünk lesz egy PDA-ra. Ha nem is tudjuk kihasználni minden egyes funkcióját, azért akadnak olyanok, amiket mindenki szívesen használ. Videofilmeket nézhetünk raja, zenéket tölthetünk rá, sőt akár még játszani is lehet vele. Szinte minden kiemelkedő játékalkotást megtalálhatunk PDA-n is, elég ha csak a Quake, Doom, Need for Speed, Age of Empire vagy a Worms-ra gondolunk. A Pocket LOOX nagy előnye, hogy Bluetooth egységgel is el van látva, így mindenféle zsinór nélküli kiegészítővel megérti magát. Talán a legmegnyerőbb tulajdonsága, hogy kedvező ára ellenére WLAN is van benne, így kihasználhatjuk a gombamód szaporodó HotSpot internethelyeket és bárhol netezhetünk vele.

8

JABRA BT 800

Minden Bluetooth-képes mobiltelefonhoz jól jönne a parányi headset. A vezetéknélküli fülesek között extra picinek számít a Jabra BT800-as. Parányi mérete miatt tökéletesen el lehet hagyni bárhol. Szerencsére van rajta egy kis világító kijelző, amellyel ugyan sok mindent nem lehet kezdeni, de arra tökéletes, hogy a megjelenítse a hívó telefonszámát. Felejtsük el a fél kilós ósdi zsinóros headseteket, ebben a cuccban garantáltan nem fogunk csalódni!

8.5

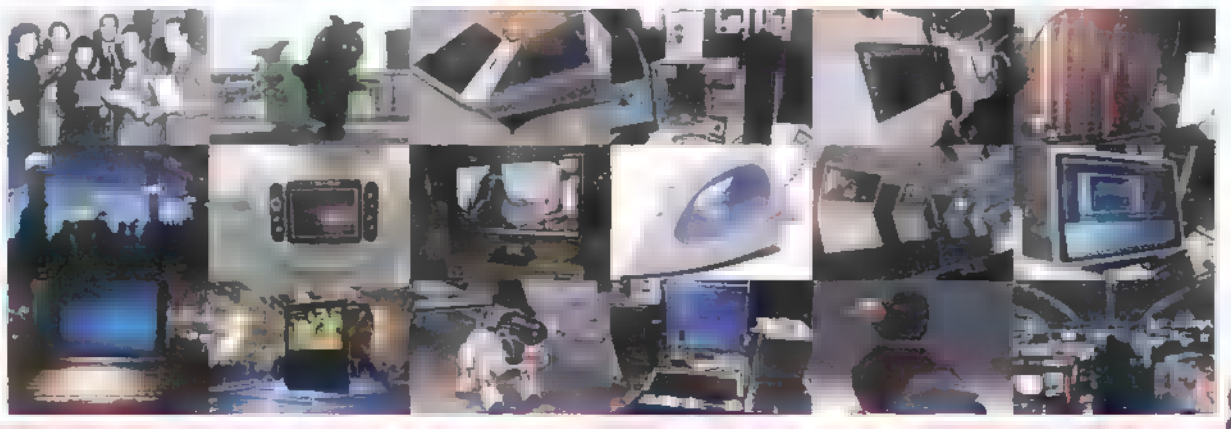
Hi-tech rovat

Köszöntök minden kedves GamePro olvasót itt, a Hi-Tech rovatban, amely – ha jól számolom – hatodik kiadásához érkezett. A szokásos Hi-Tech fejadag vár itt mindenkit, technikai újdonságok, kütyük, érdekességek. Persze most sem úsztok meg ennyivel, hisz több új rovatot is köszönthetünk. Mivel most zajlott le az idei CeBIT, ezért az egészet megtoldottuk egy mini összefoglalóval. Továbbá interjú rovatunkban az új Terminátor filmről rántjuk le a leplet. Kellemes szórakozást a következő oldalakhoz!

Hannoverben jártunk

CeBIT mini összefoglaló

A GamePro magazin nem tartozik azok közé a lapok közé, akik a nyákokra és a különféle alaplapokra izgulnának. Mindezek ellenére engedtünk a több tízmilliós olvasói levéláradatnak és kilátogattunk az idei CeBIT-re, hogy a legújabb kütyüket és érdekességeket bemutathassuk Nektek. Sajnos a technika ördöge ismét közbeszólt, Sanyi ugyanis finom kis ujjaival sikeresen elállította a digitális fényképezőgépünket (értsd: eltörte). Kénytelen voltunk tehát a mobiltelefonunk beépített kamerájával elkészíteni a képeket. Kellemes böngészgetést az extra CEBIT képes összefoglalónkhoz!



ROB-1

Fogadjunk, nem találjátok ki, hogy ez micsoda! Ugye, hogy ugye? Kérem szépen, ez egy igazi kémrobot, mely a SonyEricsson laboratóriumából származik. Bármilyen bluetoothos telefonról vezérelhető és akár 50 méteres távolságból is működtethető. Egy apró kamerát dugtak el az elején, így nem csak képeket, de videót is készíthetünk a kémlelt eseményről. Sőt, mobilunk kijelzőjén akár valós időben is figyelemmel kísérhetjük, hogy éppen mit lát a kicsike. El se merem mondnani, hogy mi mindenre lehetne használni... Mindenki gondolkozzon inkább magában rajta egy kicsit!

[illegible]

9

[illegible]

8

ABE BT 80C

Legvadabb rémálmainkban [illegible] gondolnánk, hogy valaha viszontlátjuk a jó öreg kazettás magnót. A hongkongi In-Tech cég egy igazi retro kütyüt dobott piacra. Megszületett [illegible] régi, húsz éves technológia és mai csúcstechnika keveréke. Az új sztereo kazettás magnó Bluetooth egységgel rendelkezik, így a régi nagy slágerek bármilyen modern kékfogú eszközre átmenthetők. Még mobilra is! Más kérdés, hogy a minőség hagy némi kívánnivalót maga után, de azért nem olyan rossz próbálkozás. Kíváncsian várjuk a Bluetooth-os bakelit lejátszót.

CURITEL PH-S4000

A Pantech & Curitel közös fejlesztésű kütyüje első ránézésre egy érdekes MP3 lejátszóra hasonlít. Nem is járunk messze [illegible] igazságtól, bár a PH-S4000i nagy előnye mindenképpen a parányi méretében rejlik. Mellesleg megjegyezném, hogy ezzel még telefonálni is lehet. Azért megnézném azt az embert, aki ilyen telefon-MP3 lejátszó kombóval feszít a metrón. Érdekes lehet az is, amikor válaszolnunk kell egy sms-re, ugyanis billentyűzetet egyáltalán nem tartalmaz. Ha nincs mire költeni [illegible] pénzed, akkor inkább vegyél nekünk egy rekesz... valamit.

[illegible]

7.5

Válasszunk legyvernemet

[illegible]

PS2 Remote Controller

PS2 [illegible]

[illegible]

Ára: [illegible] Ft

Xbox DVD Controller

Xbox [illegible]

[illegible]

Ára: [illegible] Ft

Logitech Harmony 880

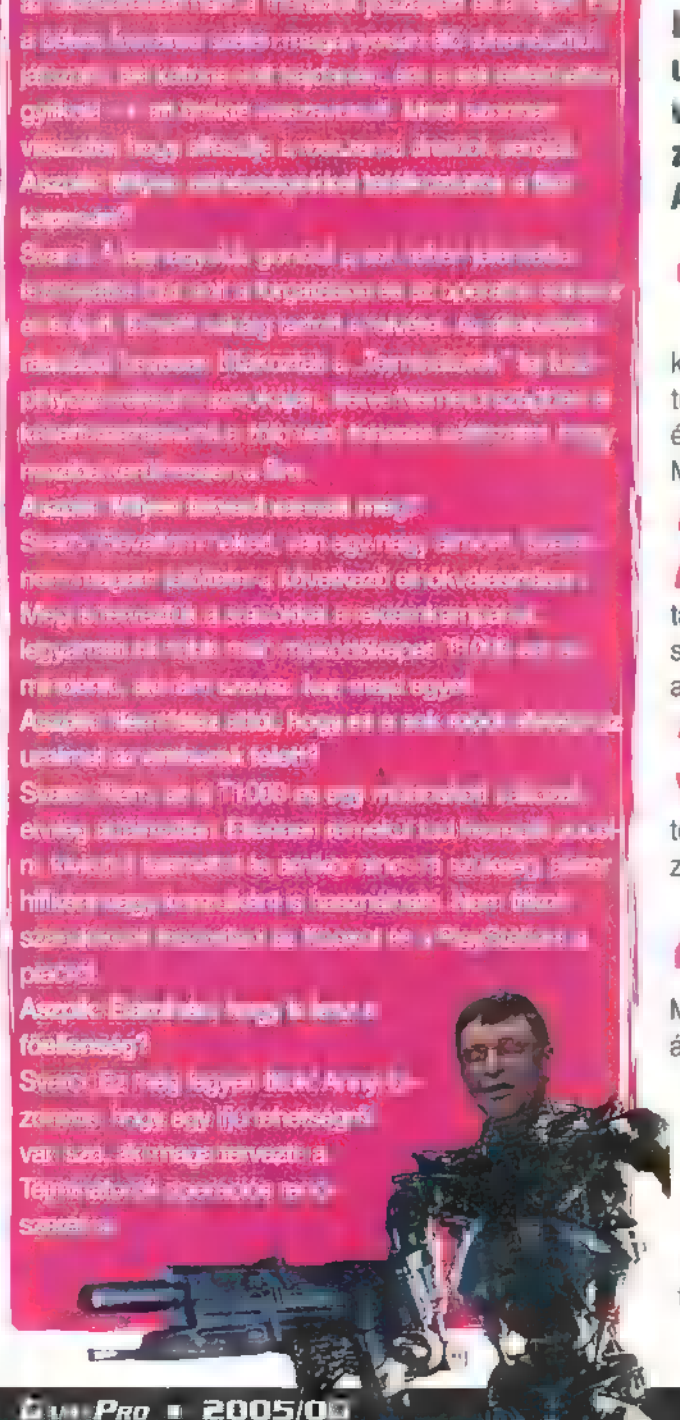
PC [illegible]

[illegible]

Ára: [illegible] Ft

Hollywood házhoz jön

Arnold Schwarzenegger



JACETECH DDP-1500

Sokan vannak, akik nem egyszerűen egy jó MP3 lejátszót akarnak, hanem egyenesen a legjobbat. Meg aztán legyen színes kijelzője, nagy tárkapacitása, az sem baj ugye, ha könnyű, sőt lehessen vele videót is lejátszani. Persze-persze, de ilyen nincs is, gondolnánk. Nos, az a helyzet, hogy a Jace Tech DDP-1500 épp ilyen multimédiás zsebmindenes. 20 GB-os merevlemezén több tízezer számot tárolhatunk, de filmek terén sem kell a Barátok köztre vetemednünk, ha ez nálunk van. Közel 30 normál filmet tárolhatunk el rajta. A színes kijelzőnek jól látható éles képe van, látszik, hogy japánok csinálták, így akár az egész család élvezheti a pár colos gyönyört. Ha pedig unjuk ■ filmeket és ■ zenéinket, akkor FM módba kapcsolhatunk!

8.5

LEVRO

ASZPIK VÁLASZOL
(ASZPIK@GAMEPRO.HU)

Max

Csővázas mákos tészta Aszpik tesó! Te figyuzz ide egy picit, mikor láthatjuk végre Lucifairt élőben? Vagy valami testrészét? Engem majd megöl a kíváncsiság, érdekel hogy milyen lehet valójában ■ nőci. Bevallom én még nem nagyon láttam tuti jó csajt, aki játszik játékokkal.

Aszpik: Van egy rossz hírem Tesó! Engem nem a kíváncsiság ölne meg, ha most leközölnék egy amúgy simán Playboyba is bevállalható képet Lucyról, hanem ő maga. Különben is, mennyit érne meg ez Neked?

Ádám

Helló Aszpik! A kezdetektől veszem a lapot és Sanyi jó fej! Az osztályban mindenki szereti. Ti melyik csapatnak szurkoltok? Kedvenc ételetek? Nem csináltok hardverekkel foglalkozó részt?

Aszpik: Helló Ádám! Nem gond, tudod megszoktuk, hogy naponta leszólítanak minket az utcán és autogramokat kell osztogatnunk még a villanyszámlásnak is (már amennyiben ■ „itt írja alá" annak számít… – 42). Mi nem szurkolunk egyetlen csapatnak sem. A Sanyival golfozni járunk, az ■ mi kedvenc időtöltésünk. Kedvenc kaja? Sanyi a barátfülét szereti nagyon, én magam a lecsót. Hardveres tanácsadást tervezünk ■ következő számtól, ahol is ■ téma nagymestere, Matula bácsi fog megoldani néhány Windows-rejtélyt.

Aszpik ízletes kütyüs fogásai
Konyha melléklet – első rész

Ismét egy újabb rovattal gazdagítottuk a mi kis magazinunkat. Eddig megtanulhattatok kütyükkel udvarolni, házi autószimulátort is építettünk és otthonosan mozgunk a csúszógépek építésében is. Most valami egészen más témával szeretnék kedveskedni Nektek. Mivel minden valamire való női magazinban van konyha sarok, ezért én is úgy döntöttem, megosztok veletek néhány titkos kütyüs receptet Aszpik módra. Ezeket még a nagymamámtól tanultam.

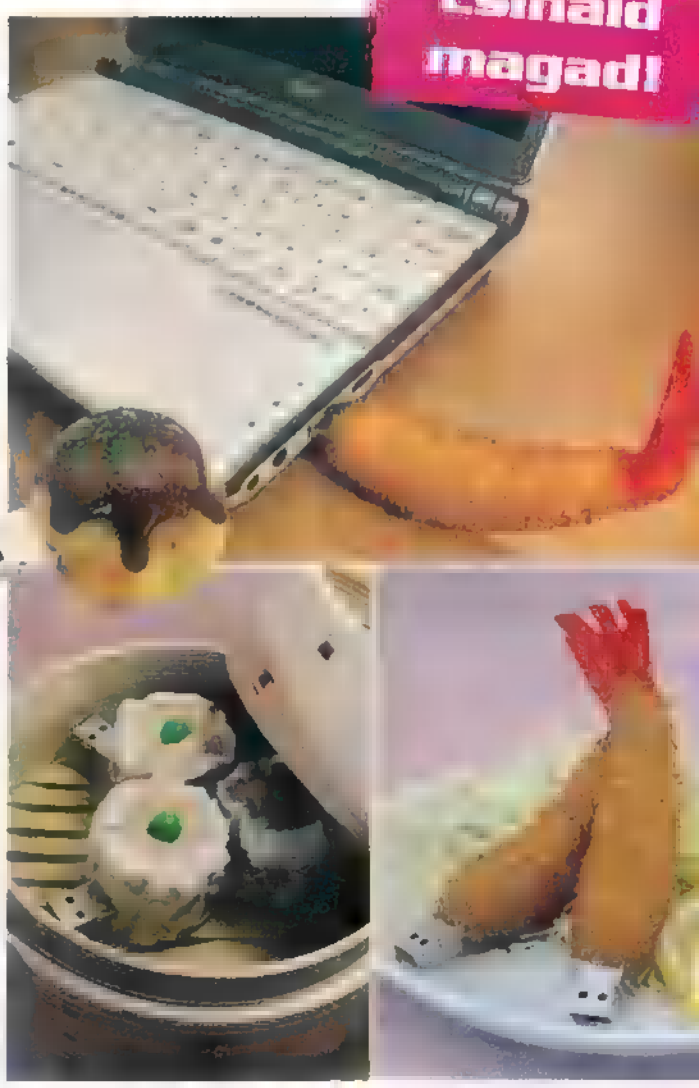
1. Ha továbbléptünk a JPG, AVI és MPEG kiterjesztésű barátnőkön és álmaink nőjének szeretnénk imponálni, akkor bizony kénytelenek leszünk bemerészkedni a konyhába. Hisz tudjuk, a női szívhez az... szóval ■ főzéssel ■ el lehet érni. Készítsük elő tehát ■ alapanyagot, 20 dkg 64-MB-os Pendrive-ot.

2. Először is ■ vírusok miatt bő meleg vízben mossuk meg őket. Ezek után a fogyasztásra alkalmatlan kemény műanyag részt távolítsuk el ■ fater karácsonyra kapott méregdrága svájci bicskájával, vagy megpróbálhatjuk a falon lógó antik japán karddal is végrehajtani ezt a műveletet.

3. Miután ezzel megvolnánk, panírozzuk be ■ Pendrive rudacskákat. Gyengébbek kedvéért ■ panír lisztből, sóból... nem, tejből, lisztből... azaz vízből és sóból... Szóval panírozzuk be őket gondosan!

4. Miután kellően felforrósodott az olaj, süssük őket aranybarnára. Ettől garantáltan még Iglo kapitánynak is elcsöppenne. Mármint a nyála. Ha szívünk csücske esetleg vegetáriánus lenne, akkor készítsünk rizsbe tekert mogyorókrémes tekercset, a tetején egy zöldborsó szemmel, nem, kettővel!

5. Mindezek végén pedig tálaljuk ■ kalóriaszegény desszertet, a vaníliás panírgolyót, csokiöntettel és sáfránynyal. Reméljünk ■ következő műsorban is velünk tartotok. Jó étvágyat!



Gizmondó

Újabb trónkövetelő kézikonzol

Alighogy csitulni látszik a vihar ■ Sony PSP és a Nintendo DS körül, máris feltűnik egy újabb vetélytárs. A furcsa Gizmondo nevet viselő kézi készülékről már hallhattunk kósza pletykákat, de nem igazán foglalkoztunk vele. Az idei CeBIT keretein belül viszont lehullott a lepel és kiderült, van mitől tartania a konkurenciának.

Persze, legelső ránézésre nehéz nem felismerni azokat a Sony PlayStation jegyeket, amiket a Gizmondo készítői is ügyesen belecsempésztek a gépükbe. Külalakra picit hasonlít a Nokia N-Gage játéktelefonjára, méretét tekintve egy picit talán nagyobb, jobban kézre áll. Nagy előnye azonban, hogy nem álló, hanem fektetett képernyővel rendelkezik. Érdemes megnézni ■ gombokon található ábrákat. Valahonnan ismerős, nem?! A külcsín persze objektív, mindenki eldönti, hogy tetszik neki vagy sem. Az viszont biztos, hogy az igazán nagy meglepetéseket a készülék bekapcsolás után okozza gazdájának. Talán mondanom sem kell, hogy elsősorban játékra tervezték a Gizmondot. Technikai infók kedvelőinek eláruljuk, hogy egy 400 MHz-es proceszor és egy

új NVIDIA mobil chip

felelős a játékok grafikájáért, így el is felejthetjük az oldalnézetes ugra-bugra játékokat. A teljesítményére tehát egyáltalán nem lehet panaszunk, a 3D-s játékok a PSP-hez hasonlóan kiváló grafikával rendelkeznek. Érdemes a képekre pillantani. Azon túl, hogy multiplayerben is nyomulhatunk többedmagunkkal, egy igazán egyedi játéktípust is kipróbálhatunk. Mivel GPS helyzetmeghatározóval is ellátták, valós idejű szerepjátékra is alkalmas. Az új őrület mostanság, hogy a játékosok a való életben rohangálnak ■ városban, miközben figyelik ■ GPS-szel ellátott kütyüjüket és próbálják elkapni a többi, szintén rohangáló játékost. Sőt, picit élvezetesebb ■ játék ezen formája, hisz gondoljunk csak bele, egy íróasztal előtt tuti nem üthet ■ minket egy autós vagy egy biciklis.
Persze ■ Gizmondo tudománya egyáltalán nem áll meg ezen ■ ponton, MP3 lejátszónak is használhatjuk, ha úgy tartja kedvünk. Sőt, akár videókat ■ nézhetünk rajta, melyet Bluetoothon tölthetünk fel rá, vagy még egyszerűbben, SD memóriakártya segítségével. Azonban itt még mindig nincs vége ■ érdekességek sorának, hisz háromsávos

GSM telefonként is funkcionál

ez a kis zsebkonzol. Sőt, egy kamerát is felfedezhetünk a hátoldalán, mellyel képeket, videókat rögzíthetünk és MMS-ben vagy e-mailben tovább is küldhetjük a frissen kattintott képeket. Mivel GPRS adatkapcsolatot ■ támogat, bárhol netezhetünk vagy wapolhatunk vele. A gép tehát minden szempontból állja a sarat ■ konkurenciával szemben, sőt egyes esetekben azokon jelentősen túl is tesz. Hogy mikor lehet itthon beszerezni majd, az még kérdéses. Azonban az biztos, aki nem akar magával cipelni két kiló műanyag egyéb kütyüt (PDA, mobiltelefont, MP3 lejátszó, zsebkonzol és még ki tudja, mi) annak ■ Gizmondo jelenti ■ tökéletes választást!

Mobil-rovat

Szoftverek

Anno 1503

Robocop

Yetisport Part V / Flamongo Drive

Blade: Trinity
Pénge kasijáték

Siemens CX65
Windowsos mobil

Bevallom, a Siemens mobilokkal mindig hadilábon álltam, már csak azért is, mert ■ első mobilom is Siemens volt és elég rendesen meg kellett vele küzdeni, hogy azt csinálja, amit én akarok. Hej, azok ■ régi szép idők! Persze azóta eltelt néhány év és a legfrissebb modellek nem csak jó kezelhetőséget, de sok egyéb extrát kínálnak. A CX65 teljesen megváltoztatta a Siemens telefonokról kialakított képemet. Kellemes dizájn, kis súly és okos szoftver. Talán ezekkel jellemezhetnénk leginkább ■ CX65-öst. Kamera, polifonikus csengőhangok és sok egyéb haszontalanság található benne. Az olyan extrákról, mint érintő képernyő vagy ■ MP3 lejátszás, le kell mondanunk, cserébe viszont nem kell teljesen kifosztani a bankszámlánkat, ha egy ilyen telefonnal szeretnénk meglepni magunkat.

www.siemensmobile.com

7

Nokia 6630
Ráncfelvarrás után

Legyünk őszinték, hisz magunk között vagyunk. A Nokia 6630-as egy picit idétlen külsővel rendelkezik, bár tuti van olyan, akinek ez ■ forma bejön. Mindenesetre csajok előtt azért ne nagyon vegyük elő, ha nem muszáj. A nem szokványos kinézetet egy méretes kijelző és az alatta terpeszkedő fura elrendezésű gombsor indokolja. Jó pont viszont, hogy ■ nagy kijelzőn igen élvezetes ■ kamerával kattintott képeket nézegetni. Apropó, kamera. Nem bántak szűkmarkúan ■ 6630-assal, hisz 1 megapixeles optikája kiemelkedően jó képet képes készíteni, ráadásul ■ hatszoros zoommal akárhová bezoomolhatunk. Mondom, akárhová! Ezen kívül persze rengeteg extra van benne, meg se próbálnám felsorolni, higgyétek el nekünk! Ami miatt biztos, hogy még pár év múva is használt veszszük, hogy felkészítették ■ 3G-re is. Aki szimpatikusnak találja ezt a mindentudó csúcsmobilt és nem jelent gondot valahogy előteremteni rá (nem... tegyétek csak le azt a shotgunt, a bankrablás nem biztos, hogy a legmegfelelőbb módja ■ gyors pénzszerzésnek...) az igen borsos összeget, az egy remek készüléket vihet haza.

8.5

Kiegészítő ajánló

Motorola H500
Bluetooth headset

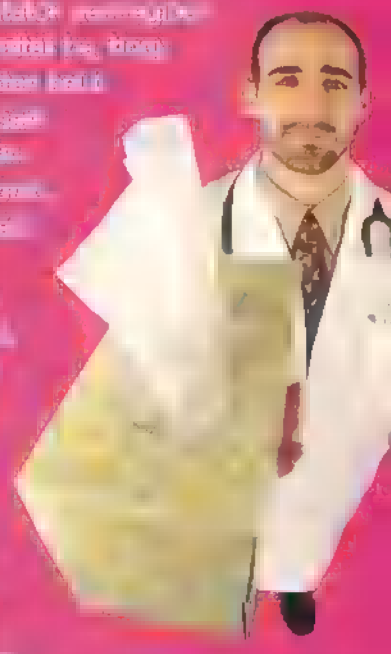
A Bluetooth headsetekből körülbelül annyiféle létezik, mint ahány fajta telefont gyártanak manapság. Elég nehéz eligazodni rajtuk, hisz tulajdonképpen mindegyik ugyanazt kínálja, kényelmesen, vezeték nélkül dumálhatunk rajta anélkül, hogy a mobilunkat kézbe kéne venni. Ez olyankor jön nagyon jól, mikor épp ■ vagyunk foglalva és tele van mindkét kezünk. Tehát például vezetésnél. Ennek a modellnek ■ legnagyobb előnye, hogy egyáltalán nem nyomja a fület. Persze önmagában ez kevés lenne, ■ H500 igen kiemelkedő üzemidővel is rendelkezik, hisz egész nap készenlétben tarthatjuk, ha pedig konkrétan akcióra kell fogni, akkor ■ 8-10 órát bírja szusszal. Mellesleg Sam Fisher is megirigyelné kék fénye miatt. Karácsonyfába például remekül bele lehet olvadni vele.

9

Micsoda világ!

Arcmodellező programmal a bűnözők nyomában

Ugye mindenki emlékszik ■ régi krimikre, amikor egy bűntény után a ballonkabátos nyomozó fáradt hangon kérdezgette az áldozatot, hogy személyleírást kaphasson ■ tettesről, miközben a háttérben egy rajzoló próbálta feldolgozni a kapott információkat? Nos, egy brit technikai vívmánynak köszönhetően ■ utólagos személyleírás elkészítése már korántsem lesz ennyire bonyolult feladat. Az áldozat a bűntény után másfél órával már akár kész képet is láthat az elkövetőről, ha ■ még friss emlékképek alapján egy arcmodellező szoftver segítségével rakja össze azt. Brit kutatók a bűnüldözés modern technológiáival foglalkozó konferencián mutatták be a már kész szoftvert, amelynek a működési elve igen egyszerű: arcformák, szemek, jellegzetes vonások ezreit tartalmazza, így amikor ■ szemtanú elmondja az alapvető tulajdonságokat (nem, bőrszín, magasság, súly), ■ számítógép előre kidolgozott modelleket mutat meg, amelyekből aztán tovább lehet finomítani a részleteket. Minden új kép néhány másodperc alatt hozható létre az adatbázisból, és az összes részlet apró algoritmusok alapján változtatható egészen finom vonások tekintetében is. A kutatók előadásukon hangsúlyozták: nem ■ bűnügyi grafikusok elől veszik el a munkát, hiszen ezt a szoftvert pont ők tudják majd ■ legjobban átlátni, hiszen millió arcot rajzoltak már munkájuk során. Csupán ■ folyamat ideje csökkenhet ■ felére, mivel az áldozat könnyebben látja ■ művelet részleteit, és kész arcok közül választhat, ami jelentősen megkönnyíti a dolgokat.



Szellőztetni kell a repülőkön?

Amerikai kutatók nemrégiben egy tanulmányt mutattak be, amely szerint ■ repülőkön meg lehetne előzni a fertőző betegségek terjedését, ugyanis ennek a kockázata elég nagy. Ha például egy járat egy járvánnyal sújtott területen közlekedik, ■ fertőző személytől akár hét sornyira ülők is ki vannak téve a fertőzés veszélyének. A tudósok szerint érdemes lenne fokozott szellőztetéssel tisztítani a belső légteret (ez persze nem azt jelenti, hogy bukóra kinyitják az ablakokat, megfelelő légtisztító rendszer szükségeltetik hozzá *(pedig így legalább a sérónkat is rendbe rakná! – Dr. Spock)*), ami csökkentené a fertőzések kockázatát. 2003-ban egyetlen utas 22 másik embert fertőzött meg SARS vírussal, tehát nem árt odafigyelni, amit ■ szakemberek mondanak, lehet, hogy tényleg van benne valami.

Nem vagy még előfizető?

Most akár 1/4 éves GamePro előfizetést is kaphatsz, ha a Mistral üzleteiben pecséttel ellátott terméket vásárolsz!

Most ingyenes 1/4 éves GamePro előfizetéssel!

Bővebb információ: www.mistral.hu

MUSIQ

BECK
GUERO

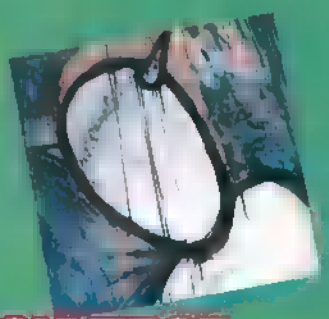
[illegible]

★★★★☆

BILLY IDOL
DEVIL'S PLAYGROUND

[illegible]

★★☆☆☆



CONVERGE
WHEN FOREVER COMES CRASHING

[illegible]

★★★★☆

HEARTLAND
MOVE ON

[illegible]

★★★★☆

HOGY MIK VANNAK

DROGOK SZÁRNYÁN SZÁLLVA

Kedves fiatalok, ■ sztárokról tényleg nem érdemes példát venni. Hollywoodi források szerint Whitney Houston már megint az elvonón kötött ki. A nyolcvanas évek meghatározó afro-amerikai pop énekesnője ■ '90-es években kötött házasságot ■ álrapper Bobby Brownnal és azóta szinte csak droggal kapcsolatos hírekben szerepel. A mostani minket már nem ér meglepetésként, mert két héttel ezelőtt az egyébként a „hivatásos anya" szerepét is felvállaló énekesnő egy Párizsba tartó repülő első osztályán ■ környezetétől nem zavartatva telehányt jónéhány zacskót. Sokaknál ez természetes, de nála már nem lehet tudni. Szorítsunk együtt neki, hogy sikeresen leszokjon ismét, mert nemsokára megjelenik új lemeze. „Zene nélkül mit érek én..." Hát igen...

MÁR SEMMI SEM JÓ

Sean „P Diddy" Combs (ismertebb nevén Puff Daddy) a dúsgazdag rapper, divattervező, ex-Jennifer Lopez-szerető és még sorolhatnánk mi, bejelentette, hogy a sokak számára kellemes élményt szerző Ocean's Eleven (Tripla vagy semmi) című filmhez hasonlatos alkotást szeretne készíteni, kizárólag afro-amerikai színészekkel. Szerinte fontos lenne végre egy olyan filmet is ■ vászonra vinni, ahol ■ összes nagy volumenű színes bőrű színész együtt játszik. Véleménye szerint, itt lenne az ideje, hogy ne csak ostoba csajozós, kocsikázós, gyerekcsinálós, bandázós filmben nyomuljanak együtt ■ tesók, hanem valami komolyabb alkotásban is szerepeljenek. Kezdetnek nem rossz, bár nem tudjuk hogy mit szólnánk, ha rappelve adnák elő ■ Rómeó és Júliát.

KUJONKODÁS A FELLEGEK FELETT

John Travolta bevallotta, hogy saját repülőgépén egyesült a szerelem fizikai valójában az egyébként lenyűgözően csinos feleségével – a felhők fölött. Természetesen egy rendes géptulajdonos nem enged a botkormány mögé másokat, ezért Mr. Travolta ült a volánnál, amikor Kelly (a feleség) felizzította a levegőt. Nyilatkozata szerint valaki mást ültetett a kormányhoz, hogy ők jól szórakozhassanak, de a robotpilótán kívül szerintünk nem volt ott senki. A repülés közbeni szexuális tevékenység az utas és a pilóta számára is tilos, legyen az magán vagy kereskedelmi repülő. Nekünk még nem jött össze sajnos, de várjuk azok leveleit, akik 10 ezer méter magasban már átéltek a földi (fölötti) gyönyöröket. (ide küldjétek: igenbevallomszexe ltemmarrepulon@gamepro.hu email-címet – 42)

EGY MAKULÁTLAN ELME ÖRÖK RAGYOGÁSA

AMERIKAI ROMANTIKUS, SCI-FI DRÁMA, 109 PERC

Az utóbbi idők egyik legjobb romantikus filmjét vehetitek meg nemsokára. Eddig a Truman show-t leszámítva Jim Carry-t főként az idiótábbnál idiótább, de már kissé lapos grimaszaival azonosítottuk, a másik főszereplő Kate Winslet pedig a Titanic óta egy igazán kiemelkedő alkotásban sem nyújtott valami túl sokat. Örömmel jelenthetem, hogy megtört az átok. A film besorolása senkit ne tévesszen meg, a romantikus és a sci-fi elemek nagyon jól ötvöződtek ebben a filmben, a történet pedig egyszerűen lenyűgöző. A filmben csak a legelvetemültebbek találhatnak kivetnivalót. A két szerelmes Clementine és Joel kapcsolatának végén kapcsolódunk a történetbe. A szerelem elmúlt és az emlékek fájdalmasak, a lány ezért egy új „emlékeltávolító" cégnél kitöröltet minden, a fiúval kapcsolatos emléket a tudatából. Amikor ezt Joel megtudja, felháborodásában Ő is ezt az utat választja, de lányhoz fűződő érzelmei miatt az eljárás során ráébred, hogy nem akarja elfelejteni a lányt és megkezdődik a vesszőfutás, hogy ne tűnjön el minden. Kötelező minden érző embernek.

FILMZ

ZŰRHAJÓ

NÉMET, VÍGJÁTÉK
87 PERC

A feltörekvő német humoristák egy hazájukban elismert csoportja, már megint csinált egy „vicces" filmet. A tajtonok nem a jó humorukról híresek. Inkább a sör és fehér virsli imádatukról, meg a jó kocsikról, amiket egyébként török munkások szerelnek össze – megjegyzem, nagyon jól. Az előző sikerprodukciójuk valami indiános film volt, de arról meg sem emlékezünk. A film az űrben is játszódik és más filmeken viccelődős, enyhén homofób beállítottságú. Nem nagyon értem, hogy miért kell az ilyen filmekkel fárasztani a kiváló rádiókabarékhoz szokott magyar közönséget, de a kereskedelmi csatornáink előszeretettel támogatják az ilyen és ehhez kísértetiesen hasonlító filmművészeti remekeket. Szerintem pénzkidobás. Egy-két poén azért van benne…

★★★★★

RANDIGURU

AMERIKAI, ROMANTIKUS VÍGJÁTÉK
110 PERC

Nagyon jópofa filmecske arról, hogy rohanó világunkban, a hihetetlen mértékű stressz alatt mennyire elveszítjük saját magunkba vetet hitünket és ettől minden, még a randizás is egyre nehezebb lesz. Ekkor belép a képbe a sármos Will Smith, azaz Hitch és segít a szerencsétlen férfitársnak. De kerítés (nem ami a kert körül van) közben az örök agglegény belehabarodik a tényleg gyönyörű újságíró Sarah-ba (Eva Mendes) és ami eddig tanácsként jó volt, most már nem jön be és összeáll a sok pénzt hozó szuperprodukció. Buta film az emberről, aki ha álmokat hajszol, néha talán el is érheti, amit szeretne. Kellemes péntek esti szórakozás, ha van barátnőd. Ha nincs, ebből a filmből nem fogsz megtanulni csajozni, de megnézheted, mert jó csajok vannak benne.

★★★★★

CSAK LAZÁN

AMERIKAI VÍGJÁTÉK
110 PERC

Az amerikai álomgyárban néha eszükbe jut egy kicsit bolondozni. Röhögni saját magukon, kifigurázni az ipart aminek a részesei, jó sok híres szereplővel és utalással. Természetesen ezt is tökéletesen bepanírozva, megsütve és tálalva egy kis díszítéssel. Uma Thurmant és John Travoltát már láthattuk együtt ropni a Ponyvaregényben. Ismét sikerült nekik és talán még egy kicsit jobban is. Sajnos a poénok annyira nem lettek jók, mint a Szóljatok a köpcösnekben, de azért senkit nem fog nagy csalódás érni. Azoknak különösen ajánlom, akik szerint a hollywoodi filmek többsége jó. Ebben az alkotásba ugyanis sikerült belegyömöszölni a legtöbb ósdi sablont és dramaturgiai fogást. Ha ezután sem esik le a tantusz, akkor már a GamePro sem tud segíteni.

★★★★★

ROBOTOK

AMERIKAI ANIMÁCIÓS VÍGJÁTÉK
127 PERC

Az Ice Age – Jégkorszak – alkotóinak kezei közül kaptuk ezt a nagyszerű számítógépes-animációs egész estés sportcsarnoknyi számítógéppel készült filmet. A történet főként 3 és 10 év közötti gyerek számára lehet érdekes, enyhén hajaz a szegény vidéki parasztlegény és a hétfejű sárkány története, csak éppenséggel itt mindenki robot. Színes pléhdobozok nagyon jó mesterséges intelligenciával. Az Ice Age nagyon bejött, ez nem. Semmi különösen eredetit nem tudtam felfedezni a történetben amit egy hagyományos filmben ne lehetett volna megcsinálni. A robotok és világuk rettentő alapossággal ki lett dolgozva és nagyon ötletes, de minden más tipikus amerikai sablon. A főszereplő robotrác dobozfeje, vagy a többi mellékszereplő viselkedése teljesen emberi. Azt mondják a remény hal meg utoljára...

★★★★★

Április 15-én a GamePro-ban

LEGO STAR WARS

Sokak szerint az eddigi legjobb Star Wars-játék van készülőben (pedig csak idén már három is érkezett). Első ránézésre ugyan az a téves nézet alakulhatna ki többekben, hogy itt csupán legófigurák bohóckodásáról van szó, de ez egyszerűen FUN. Az első epizódtól kezdve egészen a harmadikig végigfénykardozhatjuk magunkat a Köztársaság ellenségein, legyenek azok robotok (grentyu-grentyu) vagy trandoshan rabszolgahajcsárok, akikkel a filmvásznon majd csak májusban találkozunk. Játszhatjuk egyedül, játszhatjuk többen, az összes érdekesebb karakter plasztiktestébe bújva. Bárki bármit is mondjon, ilyen akciós-fejtörős-vicces-csillagos-háborús játékra van nekünk szükségünk... nagyon reméljük, hogy a George Lucas, illetve barátai, rokonai és üzletfelei nem szúrnak el valamit nagyon.

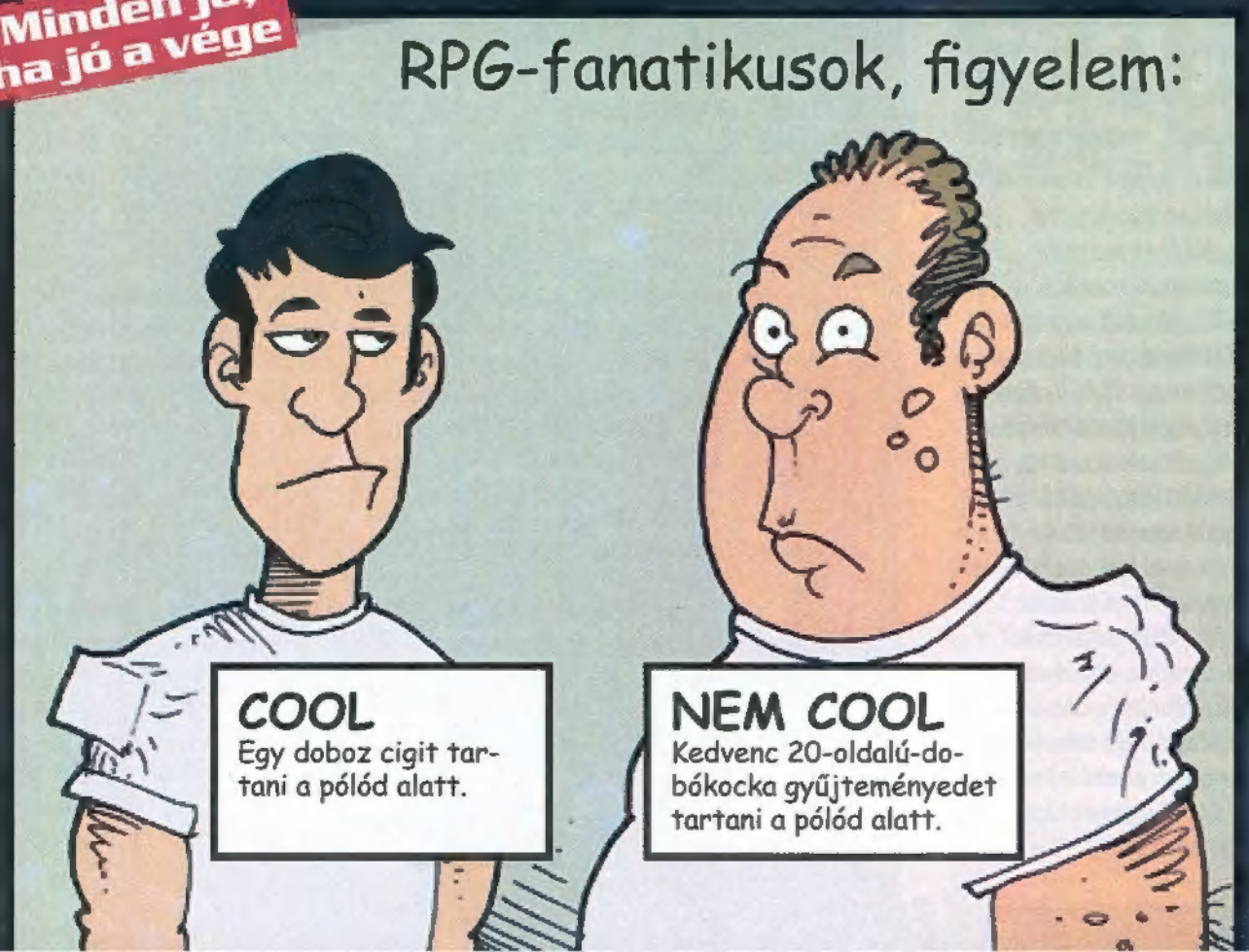
Stronghold 2

Lássuk be, lassacskán kinövünk a várépítgetésből, pedig mekkora móka is az. (Főleg, ha később sikerül beletaposnunk egy a szőnyegben elkallódott katona szuronyába.) Most újra nekiláthatunk: RTS vármenedzsmenttel, katapult-lízinggel, jobbágykontrollal.

Rainbow Six Lockdown

Na jó. Nem jött meg időben, ezért megsértődtünk, de azért nagyon-nagyon várjuk. Aki nem tudná, a nagy múltú Rainbow Six-sorozat legújabb részéről van szó, mely az eddigiekhez képest ha nem is könnyebb, nem is lágyabb, de mindenképpen jobb.

Minden jó, ha jó a vége



GamePro

Több mint játék **2005. április 1.**

Szerkeszti a szerkesztőbizottság,
kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Felelős kiadó: Biró István (ibiro@idg.hu)
Internet: www.idg.hu

Munkatársak:
42 (42@gamepro.hu)
Aszpik (aszpik@gamepro.hu)
Baskerville (baskerville@gamepro.hu)
Bob (bob@gamepro.hu)
Bobek (bobek@gamepro.hu)
Dr. Proton (proton@gamepro.hu)
Kis Lebowski (hp@gamepro.hu)
Larry Dam (larrydam@gamepro.hu)
Lucy Fair (lucyfair@gamepro.hu)
Dr. Spock (drspock@gamepro.hu)
Sanyi Chiba (sanyichiba@gamepro.hu)
Silent Bill (bill@gamepro.hu)

Szerkesztőség:
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Telefon: 577-4300, telefax: 266-4343
Internet: www.gamepro.hu

A szerkesztőség a kéziratokat lehetőség szerint gondozza, eteti és rendszeresen leporolja, de nem őrzi meg a végtelenségig, legfőképp pedig nem küldi vissza. Továbbá. A GamePro-ban megjelenő valamennyi cikket, képet, táblázatot, rajzolt nyuszit, miegyebet védi a szerzői jog. Bármiféle másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk csak a kiadó előzetes engedélyével történhet. Aki enélkül teszi, nem jó arc. Sőt, még a gatyát is lepereljük róla.

Hirdetésfelvétel:
Hirdetési igazgató: Poór Rozi (rpoor@idg.hu)
Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea (abohn@idg.hu)
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztés és ügyfélszolgálat
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika
(mbabinecz@idg.hu)
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
MediaShop: mediashop.idg.hu
E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Terjesztés:
A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt. és alternatív terjesztők terjesztik, de megvásárolható újságárusoknál is. Ára: 298 Ft
Megjelenik minden hónap első és harmadik péntekén.

Nyomás és kötészet: Origo Print Kft.
Ügyvezető igazgató: Bánáti László
(origo@origoprint.hu)
Telefon: 06 23-887-544
Fax: 06 23-887-540
E-mail cím: origoprint@origoprint.hu

Szenzáció! Folytatásos horror-regény a GamePro imresszumában!
„A Hold bágyadt fénye alig sütött át az elhagyott ház pókhálós ablakain. A távolban farkasok keserves üvöltése hallatszott, Maria megborzongott a hangra. Egymagában ült szobájában és szörnyű gondolatok gyötörték. Ám ekkor megnyikordult a lépcső..." *(folytatjuk)*

SZAVAZZ TE IS AZ ÉV KEDVENCÉRE!

Idén ismét a Te szavazatod alapján adjuk át az Év külföldi és magyar kedvencének a VOXCar™-díjat!
Az év külföldi és magyar kedvence kategóriákban arra a külföldi színésznőre, színészre, filmkészítőre valamint arra a Magyarországon született és hazánkban dolgozó színésznőre, színészre, filmkészítőre szavazhatsz, aki a legemlékezetesebb pillanatokat szerezte Neked a 2004. májustól 2005. áprilisig terjedő időszakban bemutatott mozifilmekben.

A kedvenceidre szavazni a VOX-online®-on /www.vox.hu/, a VOX mozivonal™-on /06-30-30-30-869/ lehet. Minden szavazó sorsoláson vesz részt, ahol filmes ajándékcsomagokat vagy belépőt nyerhet az ötödik VOXCar™-díjátadó gálára.

Beküldési határidő: 2005 április 15.

VOX mozimagazin®

06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869

VOX ONLINE

FIAT

VOXCar™ 2005

Logitech · 576 www.576.hu · Btech Innovation Technology · SONY · automex Multimédia · Danubius Rádió

MOBILMATRIX

A mobilod világa

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-62-62-62 –re!
WAP-os tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, Valódi csengések, Mobil fotóalbum, Java játék): (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a GRTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Polifónikus és valódi csengéseket az ezeket a tartalmakat támogató készülékekre tölthetsz le! Ha nem vagy biztos benne, hogy a Te készüléked ilyen, hívd élő ügyfélszolgálatunkat a 06-1-422-3490-es számon!

MONO CSENGŐHANGOK!
06-90-62-62-62
MONO-POLI

POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!
06-90-635-545
WAP!

A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

FILM TOP 10	mono	poli
Gladiátor	GR28322	GR37851
Harry Potter - Main Theme	GR28668	GR37377
Házibuli - filmzene	GR28645	GR37319
Keresztapa	GR28141	GR37058
Kill Bill - O ren ishii	GR28585	GR37286
Mission Impossible	GR28144	GR37126
Orion Űrhajó - filmzene	GR28646	GR37953
Rómeó és Júlia	GR28487	GR37147
Surda	GR28627	GR37300
Vuk	GR28321	GR37079
DANCE, TRANCE, TECHNO		
Chemical Brothers – Galvanize	GR28695	GR37500
Daft Punk - One more time	GR28549	GR37815
Danzel - Pump it up	GR28477	GR37180
Danzel - You are all of that - dance	GR28738	GR37547
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	GR28708	GR37218
Dj Tiesto – Forever today	GR28683	GR37466
Dj Tiesto - Rain down me	GR28709	GR37522
Dj Tiesto - Traffic	GR28540	GR37041
Groove Coverage - Runaway	GR28684	GR37468
Jan Wayne - Here I'm send me an...	GR28466	GR37746
Junior Jack - Stupidistico	GR28537	GR37165
Lasgo - Pray	GR28636	GR37450
Moby - Body rock	GR28711	GR37519
Naksi-Brunner - Szivárvány	GR28681	GR37367
Naksi-Brunner-Budapest száll	GR28493	GR37192
Scooter - One always hardcore	GR28687	GR37469
Scooter - Shake that	GR28682	GR37288
Spy the gost - Éjjel érkezem	GR28712	GR37349
R'N'B - RAP		
50cent - Candy shop - rap	GR28737	GR37545
Black Eyed Peas - Hey Mama	GR28083	GR37825
Black Eyed Peas - Shut up	GR28048	GR37429
Black Eyed Peas - The apl song	GR28713	GR37524
D12 - My band	GR28297	GR37087
Eminem - Mockingbird	GR28714	GR37534
JayZ + Beyonce - Bonnie and Clyde	GR28692	GR37477
Nelly - Over and over	GR28705	GR37514
The Game - How we do	GR28736	GR37541

MAGYAR ROCK - METÁL	mono	poli
Hooligans - Királylány	GR28543	GR37702
Hooligans - Legyen valami	GR28678	GR37395
Hooligans - Szenzáció	GR28004	GR37170
Supernem - Hangosabban	GR28439	GR37931
Supernem - Rendőrsztori	GR28440	GR37932
Supernem - Surfpunk	GR28441	GR37933
Tankcsapda - Be vagyok rúgva	GR28345	GR37083
Tankcsapda - Örökké tart	GR28494	GR37186
MAGYAR RAP, R'N'B		
Majka - Tündi-bündi	GR28575	GR37281
LL Junior - Gettósztár	GR28679	GR37326
LL Junior - Mr. Ragamoffin	GR28680	GR37259
LL Junior - Vigyázz	GR28657	GR37360
Sub Bass Monster - 4 ütem	GR27927	GR38435
Sub Bass Monster - Gyulafirátot	GR27928	GR38436
Sub Bass M. - Nincs nő, nincs sirás	GR27929	GR38437
Sub Bass M. - Pörög a fekete lemez	GR27930	GR38438

Képüzenetek 06-90-62-62-62
Nem csak NOKIÁRA!
SMS-ben történő letöltésnél írj még egy kódot a számok után! (Nokiáknál kód nem kell!) SG (Samsung V200, S100, S300); SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55); ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715) Pl.: GR481030 SIE

GR481390 GR481371 GR481368 GR481350
GR481264 GR481162 GR481076 GR481068
GR481064 GR481048 GR481036 GR481035
GR481034 GR481026 GR481024 GR481396

VALÓDI CSENGÉSEK!
06-90-629-444
WAP!

A legjobb HANGEFFEKTEK!	
Báránybégetés	GR16023
Brekegés	GR16021
Gépelés írógépen	GR16027
Kacsahápogás	GR16022
Lány-csoportos orgazmus	GR16018
orgazmus 2	GR16025
Porsche	GR16026
Szellentés	GR16019
Wc-öblítés	GR16020
ZENÉK	
Danzel - Pump it up	GR16000
O-Zone - Dragostea din tei	GR16001
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	GR16004
Milk and Sugar - Love is in the air	GR16006
Zalatnay Sarolta - Nem vagyok én apáca	GR16009
Hofi - Piál a föld	GR16011
Irigy Honaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	GR16012
LL Junior - Fullon vagyok	GR16015
A Szovjetunio himnusza	GR16029
Panjabi MC - Yogi	GR16031
Ganxsta - Gerilla Funk	GR16032
Canción del Mariachi	GR16033
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time	GR16034
Dj. Sammy - Califonia dreemin	GR16036
Groovehouse -Ha újra látom	GR16037
Spigiboy - Éjjel érkezem	GR16038
Bonanza Banzai-Live - Valami véget ért	GR16039

MEGASZTÁR JAVA JÁTÉK
06-90-629-444
KÓD: GRJAVA

LEHETNÉL TE IS MEGASZTÁR? MOST LEHETSZ! TÖLTSD LE A MOBILODRA ÉS PRÓBÁLD KI MILYEN A SZÍNPADON TÁNCOLNI ÉS ÉNEKELNI! VAJON MIT GONDOL RÓLAD A KÖZÖN?!

Készülékek: Sony Ericsson T610, T630, T637, Z500(i), Z600, K700, K500, F500, Motorola E650, V3, V300, V400, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 6670, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7700, 7710, 8910i, N-gage, N-gage QD, Sagem myV-55, myV-65, myX-7, Samsung E300, E310, E710, P400, P510, X450, Sharp GX10, GX10i, Siemens A65, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1
SMS díja 800 Ft+ÁFA (200 Ft)

Mono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: GR28007 AL. *AKCIÓS mono csengés GRCSENG SG vagy GRCSENG SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545

GR668120 GR665471 GR665465 GR665457 GR665450 GR665442 GR665429
GR665428 GR665098 GR665095 GR665093 GR665087 GR665083 GR665074
GR665062 GR665029 GR662226 GR662215
GR660437 GR660430 GR660429 GR660426
GR660421 GR660377 GR660372 GR660331

TÖLTSD LE MOST 240 Ft-ÉRT!

HIHETETLEN AKCIÓ!

Küldd a **GRKÉP** szót a **1784**-re! (színes háttérkép)

Tóth Veronika:
Nem baj, hogy semmi nem...

Küldd a **GRCSENG** szót SMS-ben a **1784**-re! (mono csengőhang*)

Küldd a **GRDALLAM** szót a **1784**-re! (polifónikus csengés)

Küldd a **GRJAVA** szót a **1784**-re! (TRAFFIC játék)

MOBIL FOTÓALBUM - SLIDE SHOW
06-90-629-444
WAP!

GR956433 GR956431 GR956432

Készülékek: **SONYEricsson:** T610, T630, T637, K500, Z600, K700 **MOTOROLA:** V600, V300, V400, V500, V525, V3 **NOKIA:** 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6710i, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 6670, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD **SAMSUNG:** E300, E310, E710, P400, P510, X450, E330, E820, E700, X100, X600 **SHARP:** XG10, XG10i **SIEMENS:** A65, C60, C65, CF62, M55, MC60, S55, SL55, SL65, SX1

Mono csengés 380 Ft+ÁFA(95Ft)/SMS. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, valódi csengőhang, mobil fotóalbum 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. Akciós tartalmak 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 610. oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.